

Tesina de Grado

Del relato literario de ficción a la historieta

Análisis sobre la transposición de la literatura al cómic



Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Escuela de Comunicación Social

Alumna: María Cecilia Palombo

Legajo: P- 1469/9

Tutor: Rubén Biselli

Resumen.

El presente trabajo de tesina tiene como objetivo analizar, profundizar y repensar la transposición de la literatura al cómic, demostrando que la misma no debe entenderse como una copia fiel del texto que se transpone sino que produce una reinscripción y una reformulación, generando nuevos conceptos, ideas y significados, en ese texto transcripto que es la historieta. Se busca repensar la historieta como narrativa mediática transformadora del relato de ficción.

Este proceso no sólo se produce a nivel ilustración, pasando de una escritura fonética a una icónico-lingüística, sino también mediante los métodos utilizados para lograr hacer convivir posibles interpretaciones distintas de un mismo texto. Entre estas técnicas se destacan la de selección -determinando qué incluir y qué dejar de lado del texto madre, utilizando muchas veces la elipsis y la hipérbole- que permite destacar algunos aspectos que pueden estar o no acentuados en el texto original.

Esta transposición no solamente genera nuevos conceptos e ideas, nuevas lecturas en torno al texto madre, sino que además sirve para atraer hacia la literatura, mediante las narrativas mediáticas, en este caso el uso de la historieta, a los sectores populares que de otro modo, tal vez, no hubiesen accedido a ella. Esto no produce una declinación de lo considerado literatura por la “academia”, sino que la misma pasa a ser consumida por las capas populares, y se expande a nuevas lecturas, conocimientos, hábitos y formas de observar la realidad. De hecho, se puede percibir que los textos literarios que están transpuestos en *La Argentina en pedazos*, el corpus de análisis del presente trabajo, están realizados con una calidad gráfica y narrativa que no tiene nada que envidiarle a cualquier obra de arte.

De alguna manera, se busca superar las nociones reduccionistas que se le atribuyen a esta forma de relato y en especial a la transposición, vista como una mera copia o simple adaptación. Así es como, de algún modo, se intentará contribuir desde este espacio, con un pequeño aporte, al estudio de la historieta en Argentina y su relación con las narrativas mediáticas.

Para profundizar en estas cuestiones se ha propuesto centrar este trabajo en algunos aspectos considerados de relevancia. Primeramente se hará un acercamiento al concepto de historieta, resaltando algunas de sus particularidades gráficas y narrativas, a saber: tipos de formatos, tipología y construcción de los personajes, carácter de serialidad, producción de significados e imaginarios populares.

Luego, se centrará el análisis en el aspecto mediático de la historieta, conceptualizando brevemente las narrativas mediáticas, recorriendo la historia del cómic, y relacionándolo con la evolución histórica de la imagen en la humanidad, demostrando así la relación entre medios de masa e historieta.

Más adelante se hará hincapié en el concepto que nos atañe específicamente, el de transposición, adentrándonos en algunas nociones básicas y explicando dicha relación entre la literatura y el cómic.

Para finalizar, se tomará el caso particular de *La Argentina en pedazos*, una reelaboración visual de textos del canon literario nacional, para analizar y vislumbrar el concepto de transposición. Para ello, primeramente, el análisis se centrará en la constitución de la historieta en Argentina, su historia, desarrollo y representantes. Luego, se informará al lector sobre el corpus de análisis, sus inicios, su relación con el contexto histórico y cultural. Finalmente, se analizarán de manera pormenorizada algunos de los cuentos incluidos en esta selección, para así poder dar cuenta de los conceptos planteados a lo largo del presente trabajo.

Palabras Claves.

Narrativas mediáticas - Medios de masas – Comunicación - Historieta - Literatura - Transposición.

Contenido.

Resumen.....	1
Introducción.....	4
Capítulo I. La historieta.....	7
1.1 Concepto de historieta. Características gráficas y narrativas.....	8
1.2 La historia del cómic. Narrativas mediáticas y formatos editoriales.....	15
1.3 Imaginarios sociales, arquetipos y estructura iterativa.....	37
1.4 Serialidad.....	44
Capítulo II. Transposición, una herramienta creadora.....	46
2.1 Hablemos de transposición.....	47
2.2 Trasposición de la literatura al cómic.....	50
2.3 La temporalidad en la transposición.....	53
2.4 Focalización y puntos de vista.....	56
2.5 El problema de la fidelidad.....	59
Capítulo III. Análisis de un caso paradigmático.....	63
3.1 La historieta Argentina.....	64
3.2 La ruptura de Fierro y La Argentina en Pedazos.....	79
3.3 El matadero.....	85
3.4 Las puertas del cielo.....	89
3.5 La gallina degollada.....	92
3.6 Historia del guerrero y de la cautiva.....	95
Capítulo IV. Conclusión.....	100
Bibliografía.....	103

Introducción.

Desde la aparición de las primeras historietas se han suscitado amplios debates sobre el estatus social asignado a dicho arte. La comparación, casi odiosa, con lo considerado literatura por la “academia”, ha atravesado dicho debate, colocando a la historieta en la posición de género menor, por debajo de la literatura clásica, considerada mayor.

Aun hoy en día, pese a los diversos estudios en el ámbito científico sobre la narrativa del cómic, se sigue esperando de la historieta modestas funciones de entretenimiento o pasatiempo, y algunos intelectuales incluso se han mostrado reacios a incluirla entre los géneros artísticos.

Sin embargo, la realidad es que todos, adultos y niños, alguna vez hemos leído una historieta o al menos una tira cómica de las que aparecen en las últimas páginas de los diarios. Esta narrativa atraviesa nuestra cultura, de igual manera que la literatura clásica, incluso aún en mayor grado. Cuando a Oesterheld se le preguntó sobre este tema, la división que se hace entre géneros mayores y géneros menores, respondió: *“La historieta es un género mayor. Porque, ¿con qué criterio definimos lo que es mayor o es menor? Para mí, objetivamente, género mayor es cuando se tiene una audiencia mayor. Y yo tengo una audiencia mucho mayor que Borges. De lejos.”* (Trillo y Saccomano, 2001:249).

Es así como se considera la historieta como intrínseca a los grandes medios de comunicación, no solamente desde su comienzo y evolución en los grandes periódicos masivos, con el perfeccionamiento de las técnicas de impresión y con los cambios de las formas gráficas, sino por su tipo de narrativa, los arquetipos, imaginarios sociales y los efectos ideológicos que produce. Precisamente esto no hace de la historieta un género menor por sobre otras producciones artísticas, sino que la coloca en otro lugar, cumpliendo otras funciones dentro de la sociedad moderna, sobre todo generando democracia cultural basándose en la multiplicidad de sus textos y en la actividad de la audiencia que la consume y a la vez la produce.

En este marco mediático, y en los comienzos del cómic, la adaptación de cuentos y novelas a la historieta servía de invitación a la literatura. Pero pronto se fue descubriendo que la transposición literaria, no era una simple copia del texto transpuesto, sino que generaba un cambio de soporte o lenguaje de la obra, produciendo nuevos conceptos, ideas y significados.

A diferencia de otros países y otras culturas, la historieta argentina tiene una larga tradición en el campo de la transposición, llevada a cabo, en un principio, por dos representante del género a nivel internacional, José Luis Salinas y Alberto Breccia, realizando transposiciones de *Los Tres Mosqueteros* de Alejandro Dumas y “El corazón delator” de Edgar Allan Poe, respectivamente, entre otras. A partir de la década del ’60 y con el cómic intelectual, este nexo tan fuerte permitió dar cuenta de que los mundos de un género y de otro eran espacios contiguos, y que la historieta estaba más cerca de la literatura de lo que se pensaba hasta el momento.

Dentro de la transposición literaria, en la historieta argentina, podemos encontrar el corpus de análisis de esta tesina: *La Argentina en pedazos* que fue una reelaboración visual de textos del canon literario nacional aparecida, en sucesivos números en la revista *Fierro*, a partir de septiembre de 1984. Desde la tapa del primer número, los pechos femeninos dibujados por Chichoni anunciaban que la dictadura militar había terminado, y que esa sería la revista de la transición hacia la apertura ideológica y mediática. Más tarde, esas trasposiciones serían editadas como libro por Ediciones de la Urraca, en 1993.

Así es como, de esta manera, se busca culminar con las nociones reduccionistas que se le asignan a esta forma de relato y particularmente a la transposición, vista como pura reproducción o simple adaptación. Se torna necesario repensar la historieta como narrativa mediática transformadora del relato de ficción, como construcción de un objeto complejo que interacciona entre dos lenguajes, texto e imagen, logrando así constituir uno propio, fundando formas de narrar particulares y específicas a su género.

Para lograr el objetivo de este trabajo, se tomarán algunos conceptos considerados de relevancia para dicho fin. Primeramente nos acercaremos al concepto de historieta, destacando algunas de sus particularidades gráficas y narrativas, como los tipos de formatos, tipología y construcción de los personajes, arquetipos, ideologías e imaginarios populares. Luego, vislumbraremos el aspecto mediático de la historieta, poniéndolo en relación con el concepto de narrativas mediáticas, y recorreremos brevemente la historia del cómic, articulando la misma con la evolución histórica de la imagen. Más adelante se conceptualizará el término que nos atañe específicamente, el de *transposición*, penetrando en algunas nociones básicas y exponiendo las problemáticas centrales en lo referido a la transposición de la literatura en cómic. Para finalizar, nos ocuparemos del corpus de análisis, *La Argentina en pedazos*. Para ello, primeramente, se describirá la constitución de la historieta en Argentina, su historia,

desarrollo y representantes. Luego, se brindará información detallada sobre el corpus, sus inicios mediáticos y su relación con el contexto histórico-cultural. Para finalizar, se analizarán de manera pormenorizada algunas de las obras transpuestas en el libro, para poder así dar cuenta de los conceptos planteados a lo largo de este trabajo.

El tipo de abordaje metodológico que se utilizará en esta investigación es cualitativo, ya que permitirá acceder a las estructuras de significación de cada uno de las obras estudiadas y a sus mecanismos de subjetividad. Para el estudio del contenido se usará el análisis textual o del discurso, metodología cualitativa mediante la cual según Orozco Gómez *“siempre se están analizando textos y discursos, ya sean directos o a través de transcripciones, que interesan para entender el objeto. En el análisis textual se echa mano a las herramientas que brinda la semiología y la lingüística”*. (Orozco Gómez. 1997:109)

Capítulo I. La historieta.

“¡Lo que tiene de bueno la historieta es que es imposible!”.

Oscar Steimberg.

La historieta.

En este capítulo se ahondará en el concepto y las características básicas de la historieta, resaltando algunas de sus particularidades gráficas y narrativas, a saber: tipos de formatos, tipología y construcción de los personajes, carácter de serialidad, producción de significados, arquetipos, ideologías e imaginarios populares.

Analizaremos a la historieta como un lenguaje complejo que trabaja con dos materialidades semióticas, palabras impresas e imagen, e instaura formas de narrar particulares y géneros específicos.

1.1 Concepto de historieta. Características gráficas y narrativas

El cómic o historieta ha sido caracterizado de manera diversa desde que es estudiado académicamente, por lo cual resulta complejo definirlo desde una sola perspectiva, pero a la vez es preciso, para este trabajo, dar cuenta de su definición y esbozar ciertos parámetros al momento de caracterizarlo.

Para comenzar, podríamos afirmar que nos encontramos frente a un tipo de narración mediática constituida a partir de un lenguaje escrito-icónico, un código mixto, que fue creándose y transformándose a lo largo de su historia.

Dicha narrativa se encuentra estructurada en imágenes consecutivas, denominadas viñetas, que representan secuencialmente períodos consecutivos de un relato o acción, y en las que se integran, como se dijo anteriormente, elementos de escritura. Sin embargo, la imagen tiene un lugar hegemónico, ya que son posibles los cómics sin palabras, pero no sin imágenes, cumpliendo el texto una función de anclaje, relevo, y acompañamiento, permitiendo la secuencia del relato y el nexo entre las viñetas.

De este modo, cada componente del cómic: imágenes, globos, textos de apoyo, etc., actúan de manera conjunta en cada viñeta para producir un mensaje individual que se relaciona con otro en otra viñeta, para producir así un relato secuencial. Cada viñeta funciona como unidad de lectura que interacciona con las predecesoras y las sucesoras. Así es como el paso del tiempo se representa a través de la sucesión de imágenes.

Esta sucesión de imágenes, en la cultura occidental, se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo; sin embargo, en la oriental, debe hacerse de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo. Estas variantes se producen, pues, dependiendo de la cultura

donde surjan. Siguiendo esta línea, diferentes autores han conceptualizado a lo largo del tiempo el cómic, basándose primordialmente en la relación entre imagen y texto, desde una perspectiva de pluralidad de códigos. Sin embargo, por su nacimiento y proyección, se tornó imperioso realizar un análisis desde el punto de vista mediático de la historieta. En este caso, Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados*, analiza el cómic como un producto de la cultura de masas, y destaca su relación con la ideología: *“La historieta es un producto industrial, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta...Y los autores, en su mayoría, se adaptan: así los cómics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”*. (Eco. 1965:299).

De este modo, se puede afirmar que el lenguaje del cómic se basa no sólo en la conjunción de texto e imagen que conforman un código mixto propio, sino en sus mecanismos narrativos para dar cuenta del espacio y del transcurso del tiempo, y en particular en su formación ideológica que permite la producción de arquetipos e imaginarios sociales, dentro de la cultura de masa.

Una vez esbozado el concepto de historieta, se pretenderá describir las características gráficas y narrativas que hacen a este lenguaje único y particular. Distinguir entre una característica y otra es posible gracias a la conformación escripto-icónica de la historieta, pero a la vez se hace indispensable estudiar ambas de manera conjunta y en relación la una con la otra.

El cómic fue la narrativa que unió la representación de la imagen y del sonido, finalizando con la distinción entre cultura icónica y cultura literaria, realizada por las artes hasta el momento de su aparición. Así es como, para lograr este código mixto, la historieta tuvo que crear sus propias formas de contar, tomando herramientas de la ilustración clásica, la literatura y el cine, y creando las propias. De este modo el cómic incorpora dentro del relato las viñetas, unidades narrativas consecutivas que representan secuencialmente espacio/tiempo consecutivos de un relato, en las que se suman elementos de escritura fonética. Cada una de estas unidades se encuentran *“separadas entre sí por lo que Michel Rio ha denominado un “hiato inter-icónico” y que constituye la elipsis, o espacio-tiempo omitido, pero que el lector puede suplir mentalmente”* (Gubern.1987:222). De esta forma, y como se dijo anteriormente, el cómic dio paso a una nueva utilización del tiempo y el espacio narrativos en la cultura de masas, a través de la creación de un proceso, que Gubern (1987:223) denominó, *iconización del tiempo*.

En cuanto a la lectura en el interior de la viñeta y en la secuencia de viñetas, existe una línea convencionalizada basada en la prioridad temporal de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior. De este modo, el personaje de la izquierda es que el comienza la acción y el de la derecha el que la culmina. Como se precisó anteriormente, esta línea se encuentra asociada a la lectura occidental, de izquierda a derecha y de arriba abajo, diversa de la que rige a la escritura árabe, japonesa o cualquier país oriental

Para incluir el texto, la historieta creó toda una familia de elementos que pronto se convencionalizaron. Entre estos se incluyen los globos con locuciones de los personajes, los “cartuchos” o “textos de apoyo”, que son textos narrativos o aclarativos en tercera persona, y las onomatopeyas que se encuentran por fuera de los globos y de los cuadros explicativos, y que muchas veces toman una caligrafía distintiva que demuestra aún más la unión de texto e imagen en este tipo de narrativa. Un ejemplo de esto último son los gritos de dolor o los golpes de puño, representados no solamente por las onomatopeyas “ay” y “pow”, sino que graficados con una caligrafía distintiva y por fuera de los globos, como visualizamos en la imagen número uno.

Como ya dijimos, el cómic cuenta con una herramienta particular para articular texto e imagen: el globo. En los globos se encuentra inserta la voz o, a veces, el pensamiento de los personajes en forma de texto, existiendo un globo para cada personaje y diferentes tipos según lo representado en él. Para analizar dicho elemento, se tomará el análisis efectuado por Pierre Fresnault Deruelle quien identifica algunas particularidades de su lenguaje.

En dicho análisis, Fresnault Deruelle (1972:183) señala que la ubicación espacial de los globos indica la temporalidad de emisión de los enunciados, siendo lo dicho en primera instancia aquello que se encuentra por encima de los otros enunciados. Además, el autor, explicita lo mencionado anteriormente, cuando se dijo que existen diferentes tipos de globos para distintas acciones y sentimientos. En este caso podemos encontrar no sólo los globos que remiten a la locución de los personajes, sino los globos cuyos apéndices aparecen segmentados y remiten a la frente del actante, denotando el pensamiento no expresado a viva voz.



Imagen 1 – Visualización de onomatopeyas.

En lo que respecta a sus componentes icónicos, los cómics utilizan también un cúmulo de convenciones para representar gestos, expresividad facial, sentimientos, etc., en los personajes. Además, se utilizan códigos de vestimenta, como el uniforme del policía, el antifaz del ladrón, la corona del rey o las capas de los superhéroes, que sirven para identificar a cada personaje y determinar qué se espera de cada uno.

Además, existen también ciertas convenciones semióticas específicas de este medio, que han sido creadas por el cómic para dar cuenta de sonidos, acciones o sentimientos sin la necesidad de palabras u onomatopeyas. Un ejemplo de esto, como se muestra en la figura número dos, es la lamparita incandescente para demostrar una gran idea, un corazón atravesado con una flecha para indicar un enamoramiento profundo o las estrellas alrededor de la cabeza del actante para señalar un gran golpe.

Pero así como la identificación del personaje se torna necesaria a nivel icónico, también se crean códigos escenográficos para comprender dónde y/o cuándo ocurren las acciones. La selva, el espacio, los castillos medievales, las cuevas de la prehistoria, son algunos ejemplos de esta caracterización del espacio/tiempo.



Imagen 2 – Utilización de estrellas para dar cuenta de golpes

Es aquí entonces, cuando resulta importante adentrarnos en el tema de la construcción del espacio/tiempo en el cómic, ya que como dijimos anteriormente, con esta narrativa se dio lugar a una nueva utilización de estos elementos a nivel relato.

La historieta, como cualquier relato representa un discurrir de acontecimientos a lo largo del tiempo. Christian Metz en “Ensayos sobre la significación en el cine” afirma que *“un relato es un conjunto de acontecimientos, acontecimientos ordenados en secuencia, es a ellos a los que el acto narrativo, para existir, comienza por irrealizar”* (1972:46).

De este modo, el cómic, como relato mediático no escapa de esta construcción témporo-espacial: la secuencia de las viñetas se encarga de que los acontecimientos circulen de manera consecutiva, y la separación entre ellas actúa a manera de elipsis. Así es como la historieta creó una forma de temporalidad propia, ya sea por el tiempo de la historia en su conjunto, o por el tiempo que transcurre en cada viñeta, el tiempo de la acción realizada.

Otro rasgo importante dentro de la temporalidad del cómic es cómo maneja la evocación de un acontecimiento anterior al momento de la historia en que se halla, lo que en cine se denomina flashback. Por lo general son las palabras las que permiten comprender la vuelta atrás, alcanzando a veces con un cuadro aclaratorio o introductorio indicando el año o con frases del estilo “seis años antes”. Sin embargo, la historieta, además del uso de la palabra, ha construido todo un conjunto de elementos gráficos para

demostrar la vuelta en el tiempo, desde la forma del cuadro de la viñeta pasando por la imagen o el fondo difuminado, llegando a colocar viñetas dentro de los globos de pensamiento de los personajes. Un ejemplo de esto se puede visualizar en la imagen número 3, de *Cabecita Negra*, la transposición del cuento de Rozenmacher realizada por Solano López y Eugenio Mandrini. Aquí se observa cómo el protagonista recuerda aquella anécdota de las patas de los peronistas en la fuente de la Plaza de Mayo; en este caso, el dibujante recurrió en primer lugar a un gran plano de los pies del policía para luego realizar una distorsión de los bordes de la siguiente viñeta, demostrando así que se trata de un recuerdo iniciado por una imagen disparadora.

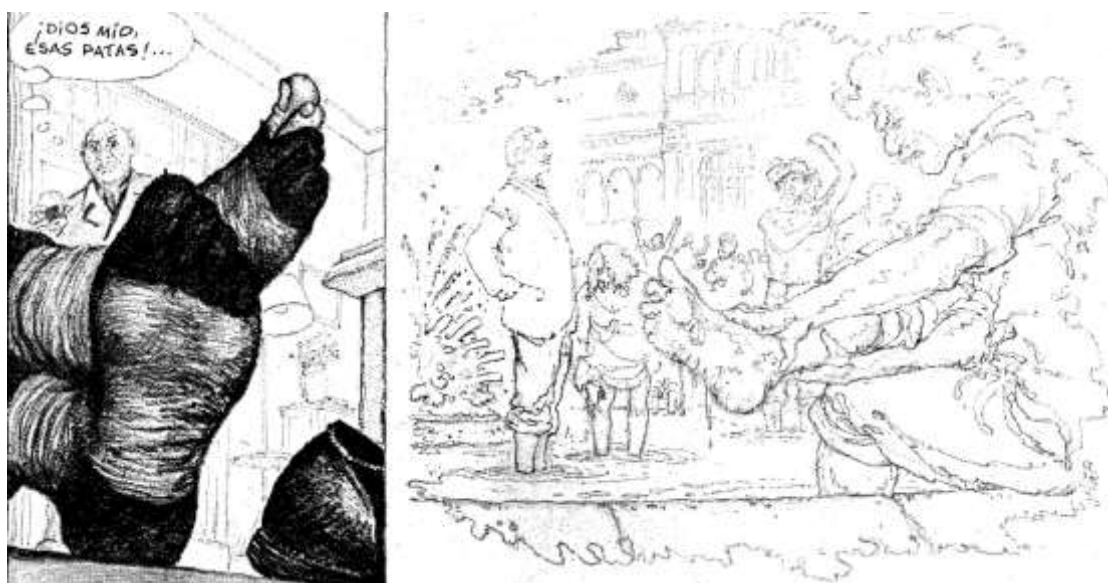


Imagen 3 – Viñetas de “Cabecita Negra” en *La Argentina en Pedazos*.

Otro aspecto significativo para analizar dentro de la estructura del cómic es cómo se plantea la posición del narrador, respecto a la persona gramatical que se utiliza y en torno al conocimiento del que narra respecto a los acontecimientos. En todo discurso se percibe un sujeto de la enunciación, pero no estamos hablando del autor, del sujeto empírico que produce el texto. Metz en *Ensayos sobre la significación en el cine*, se refiere a esta percepción necesaria de un narrador por parte del lector y al carácter discursivo del mismo, al decir “*la impresión de que alguien habla no se halla en relación con la existencia empírica de un narrador preciso y conocido, sino con la percepción, por parte del consumidor del relato, de la naturaleza lingüística del objeto que consume*” (1972:41).

De este modo podríamos hablar de diferentes tipos de narradores. Por un lado, en un relato puede existir un narrador omnisciente, es decir, cuando sabe más sobre la historia que cualquiera de los personajes. En la historieta, este narrador se percibe, por ejemplo, en la mayoría de los cuadros de apoyo formulados en tercera persona o en cualquier historieta que cuente historias paralelas o que no se atenga a una perspectiva narrativa centrada en algún personaje fijo o variable. Luego se podría hablar de un narrador que “sabe lo mismo que los personajes”, es decir que cuente la historia desde la perspectiva narrativa de un personaje, ya sea fijo, ya sea variable, o contrastando perspectivas múltiples de la historia centrada en diversos personajes. Finalmente, la narratología plantea la existencia de una narración “testigo”, que no se adentra en la perspectiva o perspectivas subjetivas de la historia, que sólo narra lo que se ve y se oye. Esto se utiliza en el cómic por lo general para generar intriga y mantener el secreto, no permitiendo que el lector o espectador conozca los pensamientos o los sentimientos de determinados protagonistas hasta el final de la historia¹.

Recapitulando, el cómic es un relato con un lenguaje escrito-icónico, un código mixto, que logró insertarse en el público lector mediante mecanismos propios de producción gráfica y narrativa. Entre estos elementos propios se encuentran las viñetas, unidades narrativas en donde sucede la acción y por supuesto los globos que las acompañan con las locuciones de los personajes. También, en este apartado, nos hemos referido a los “cartuchos” o “textos de apoyo”, textos aclarativos en tercera persona, y a las onomatopeyas que se encuentran por fuera de los globos y que muchas veces toman una caligrafía distintiva para expresar acciones, sentimientos o pensamientos. Además la historieta ha creado toda una familia de componentes icónicos corporales y gestuales para representar gestos referidos conducta, expresividad facial, sentimientos, códigos de vestimenta, códigos escenográficos y ciertas convenciones semióticas específicas como la lamparita incandescente sobre la cabeza del personaje cuando tiene una brillante idea.

Asimismo, no se pudo dejar de lado dos elementos fundamentales a la hora de narrar en cualquier tipo de relato: el tratamiento de la temporalidad y el tipo de narrador. En cuanto a la primera, se vislumbraron diferentes mecanismos propios del cómic, y la utilización de la elipsis y el flashback, para lograr una relación tiempo/espacio verosímil. En relación al narrador, se plantearon tres tipos diferentes, que transforman la forma de contar una historia.

¹ Confrontar GAUDREAU, A. y JOST, F., 1995. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Piados. págs. 137/139

De este modo, se ha intentado demostrar que la historieta no es un género menor, sino que ha creado a lo largo de su historia un conjunto de herramientas, elementos y formas de contar propias dentro de lo gráfico y lo narrativo, que lo han constituido como la gran literatura mediática de nuestros tiempos. Aun así, quedan por abordar algunos aspectos sociales e ideológicos, que se desarrollan en este capítulo y que reforzarán esta teoría.

1.2 La historia del cómic. Narrativas mediáticas y formatos editoriales

Para comprender el nacimiento y desarrollo del cómic en nuestra sociedad, es necesario analizarlo y repensarlo dentro de la sociedad mediática que lo vio nacer. Es por esto que la historieta ha sido considerada hasta el momento por diferentes autores, como narrativa mediática. Philippe Marion en su estudio “La emotividad televisiva. Los funerales del rey Balduino” analiza este fenómeno de la sociedad moderna que son las narrativas mediáticas y brinda algunas características y conceptualizaciones del término. Así es como este autor afirmará que las narrativas mediáticas son *“narraciones o relatos en la medida en que son producidos y están actualizados (a saber enunciados mediáticamente) - de manera más o menos específica y más o menos eficaz - por un medio de comunicación masiva”* (1997:338)

De este modo, los medios de comunicación de masas mediante sus relatos cumplen una función decisiva, la de estructurar los imaginarios colectivos, ya que todo grupo social forma su identidad mediante los relatos que produce, consume o ignora. Entonces es aquí en donde se vislumbra el valor de las narrativas mediáticas: las mismas nos hacen miembros de la misma comunidad generando referentes colectivos, construyendo rituales, significaciones y nuevos modos culturales. No se reducen sólo a ser mercancía, sino que generan nuevas formas de contar, nuevos contenidos culturales y, por sobre todas las cosas, nuevos imaginarios colectivos.

En este sentido, se torna indispensable entonces hablar de la denominada cultura de masas, cultura nacida de una sociedad homónima que se expandió durante los siglos XIX y XX, y que vio emerger e incluso incentivó el desarrollo de las narrativas mediáticas, ya sea el cómic como los géneros inéditos de relatos originados por la

televisión, la radio o el cine. Esta cultura ha sido objeto de polémicas en torno a su caracterización y a su función en la trama social contemporánea.

Algunos autores la pensaron como sometida indefectiblemente a la lógica del mercado, como una variante de lo que consideran el consumismo alienante de las sociedades de masas. Consideran que la cultura de masas se basa en la producción de bienes culturales (para ellos *pseudo* culturales) en forma industrial, masiva y estandarizada, por lo cual sería incapaz de generar cualquier propuesta esencialmente renovadora o transformadora de la cultura y la sociedad. De este modo, sus producciones son consideradas como parte del conjunto de los bienes económicos destinados al consumo de masas, y el individuo receptor de sus mensajes es reducido a la homogeneidad, despersonalización y atomización, inmerso en la muchedumbre de la sociedad, carente de toda posibilidad de alguna valoración que implique una actividad crítica. Autores de este pensamiento podemos nombrar a Ortega y Gasset, Eliot o Mac Donald.

Por otro lado, podemos observar en otros investigadores una concepción contrapuesta a la anterior referida a la cultura de masas, perspectiva teórica en la que esta tesis se enmarca. De la mano de Shills, Bell o Merton, sólo por nombrar algunos, se extendió una valoración relativamente matizada respecto a esta cultura. Estos autores plantean una especie de democracia cultural a partir del surgimiento de las sociedades modernas, ya que la mayor parte de la población fue incorporada a la sociedad mediante derechos que anteriormente formaban parte de una élite, siendo esto posible gracias a la producción y al consumo masivo, con su consiguiente nivelación de los estilos de vida que contraponían las clases. Antes de que surgieran estas formas masivas de comunicación, cada estrato de la sociedad tenía sus vías e instituciones para la cultura, pero gracias a la implosión de la masa en la producción cultural, el individuo moderno logró tener un mayor sentido de adhesión a la sociedad y un nivel superior de afinidad con sus iguales.

Este aumento de los niveles de vida trajo aparejado el problema de quien sería el “árbitro” del gusto para “las masas”, así fue como esta función mediadora la comenzaron a realizar los grandes medios de comunicación, siendo los nuevos artífices del gusto, como por ejemplo las revistas femeninas que enseñan los modos de vestir, la forma de decorar la casa, o los programas de televisión que sugieren los estereotipos de bellezas, entre otros.

Sin embargo, si bien el cómic nace y se desarrolla con la cultura de masas, ligado a los grandes periódicos de distribución masiva, el proceso para su aparición llevó siglos, en los cuales el hombre se valió de la imagen para relatar y narrar diferentes sucesos.

La imagen ha tenido desde los comienzos de la humanidad un lugar primordial, utilizada para narrar ideas, sucesos o sentimientos, mucho antes que la escritura, incluso podría decirse que fue el primer método de escritura. Desde las pinturas rupestres que representaban la caza, los rituales o los animales de la prehistoria, pasando por las imágenes bordadas en tapices del medioevo hasta los primeros grabados, llegando a las actuales modernas técnica de impresión, la imagen se utilizó para dejar rastros de los hombres, sus actividades, sus interacciones.

La historia de la reproducción de las imágenes fue la resultante de avances tecnológicos, cambios sociales y políticos. El intercambio cultural entre Oriente y Europa, no sólo modificó la vida cultural y social europea, sino que permitió el ingreso de materiales y técnicas que facilitaron nuevas formas de imprimir, grabar o estampar. Las nuevas técnicas de reproducción transformaron la cultura de las sociedades europeas y la vida religiosa ya que permitieron la reproducción masiva de la iconografía de fe cristiana, anteriormente encontrada sólo en las iglesias y templos. La llegada de la Biblia a todos los estratos sociales se dio gracias a las ilustraciones sencillas que se reprodujeron sobre ella, y las imágenes que se observaban en los vitrales de los templos, en pinturas o tapices, se comenzaron a reproducir de manera masiva. Un ejemplo particular fue la *Biblia Pauperum* (imagen número 4), cuyo significado era la biblia de los pobres, que comprendió una colección de imágenes que relataba el libro sagrado de la fe católica mediante ilustraciones. La *Biblia Pauperum* fue un libro de ilustraciones, pero trató de forma diferente a lo habitual hasta entonces la relación entre palabras e imágenes. La idea primordial era que el elemento icónico fuera el principal y tuviese un breve texto de acompañamiento. Asimismo, las palabras habladas por los personajes en las miniaturas aparecían escritas en rollos de pergaminos que parecían salir de sus bocas, considerándose así como un precedente importante de la historieta².

Sin embargo, el paso de la reproducción en masa se dio en primer lugar gracias a Gutenberg, un orfebre alemán, que confeccionó moldes en madera de cada una de las letras del alfabeto y posteriormente rellenó los moldes con hierro, creando de este modo

² Confrontar WILLIAMS, R., 1981. *Historia de la Comunicación*. Barcelona: Bosch. Págs. 123/124

los primeros tipos móviles, y en segundo lugar, con el descubrimiento de la máquina a vapor en la revolución industrial en Inglaterra, con lo cual se logró una mayor producción y difusión de las imágenes. De este modo, el vapor como medio de combustión fue utilizado también para la prensa, significando una revolución para la vida de las imágenes, ligadas a la industrialización de las sociedades y a un proceso de mediatización creciente.



Imagen 4 – Fragmento de la *Biblia Pauperum*

Este cambio radical en la producción y reproducción de las imágenes, permitió la consolidación de los medios gráficos de masas, la divulgación pictórica y transformó

las formas de producir sentido en la sociedad moderna. La imagen reproducida pasó a ser un elemento significativo en la vida de todos los miembros de la sociedad, que accedían a ella mediante los periódicos, las publicidades, los libros y algunas otras publicaciones periódicas.

Sin embargo, el primer medio de reproducción revolucionario fue la fotografía y de este modo el arte sintió la proximidad de la crisis y reaccionó con la teoría de «l'art pour l'art», el arte por el arte. De ésta resultó una noción negativa de la fotografía y todos los nuevos medios de reproducción, en figura de la idea de un arte puro que rechazaba cualquier función social³.

La historia moderna de la fotografía se inicia con Niépce, quien fue el primero que consiguió captar y fijar una imagen de manera automática en 1826. Más tarde Niépce se asoció con Louis Daguerre, y cuando fallece, el nuevo socio eliminó del invento el nombre de Niépce, consagrándose esta nueva técnica con el nombre de daguerrotipo. Fue así como en París en un año se hicieron 500.000 daguerrotipos y se lanzó al mercado una cámara llamada Daguerrotype: la producción masiva de imágenes automática había comenzado entonces.

Sin embargo la reproducción fotográfica logró insertarse verdaderamente en la sociedad de forma masiva cuando el inglés Fox Talbot inventó la fotografía moderna a través del método de producción de un negativo único que puede “positivizarse” indefinidamente y, sobre todo, recién en 1888, cuando George Eastman fundó la Eastman Kodak Company, e inventó el rollo de película, lanzando al mercado la cámara Kodak 100 Vista, que utilizaba carretes de cien fotos circulares y cuya campaña de promoción acuñó la frase «Usted aprieta el botón, nosotros hacemos el resto», con lo cual se consiguió poner la fotografía a disposición de casi toda la población, ya que no se requerían grandes conocimientos en la materia para poder utilizar dicha cámara.

De este modo, se puede apreciar que la creación de la fotografía revolucionó en su totalidad la historia de la producción y reproducción de imágenes, y en especial abrió de par en par las puertas para la creación de nuevas narrativas. De ella derivó el cine, a fines del siglo XIX, que en pocas décadas devino el más poderoso dispositivo de producción de relatos para las masas. La fotografía también derivó en las fotonovelas, relato compuesto por una sucesión de fotografías que se presentaban junto a un texto, exhibiendo grandes similitudes gráficas y estructurales con el cómic, como la división

³ Confrontar BENJAMIN, W., 1973. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Taurus.

de las páginas en viñetas, diálogos dentro de globos y cuadros introductorios (imagen número 5).

Así es como, desde el siglo XIX se inicia una larga y productiva etapa dentro de la historia de la imagen ligada a la búsqueda del ser humano por reproducir de la forma más fiel posible sucesos o escenas. Esta reproducción no trajo sólo aparejado el avance tecnológico de las técnicas de reproducción y un consiguiente aumento en la producción de las obras, sino una masificación del consumo de objetos propios de la esfera artística que anteriormente era exclusividad de las élites.



Imagen 5 – Fotonovela *Espinas del Desierto* de 1965 aparecida en revista María Rosa.

De este modo la historieta se halla intensamente relacionada con la evolución de las técnicas de impresión, la influencia de la sociedad de masas en los modernos medios de comunicación y el nacimiento y desarrollo de los periódicos.

En 1895 nació lo que se considera la primer historieta *Hogan's Alley* de Richard F. Outcault (imagen número 6), publicada por primera vez en el diario New York World de Joseph Pulitzer, que relataba la vida violenta y la inventiva de los habitantes de un barrio humilde, entre los que se distinguía la figura de un niño calvo vestido con un camisón que le llegaba hasta los pies. Primeramente, esta historia fue contada con grandes imágenes cargadas de información y con poco texto, sin división en viñetas, que sólo respetaba la aparición de los mismos personajes, pero rápidamente estas macro imágenes fueron tomando forma hasta lograr convertirse en una tira cómica. De este

modo, se cree que fue William Randolph Hearst, uno de los magnates de la prensa norteamericana, quien le sugirió a Outcault separar la macro viñeta, en viñetas diferentes que pudieran leerse de manera secuencial y así plantear una temporalidad en la acción. Casi al unísono a Outcault se le ocurre insertar palabras dentro de la historia mediante los globos y por primera vez un personaje dibujado se expresa no sólo con gestos, sino también con palabras. Así nace la tira autoconclusiva que formaría parte de los diarios hasta el día de hoy⁴.



Imagen 6 - Lámina de *Hogan's Alley* por Richard Outcault

Otra de las modificaciones que sufrió la historia fue la inclusión del color amarillo en la impresión en el camión del protagonista, rebautizando la tira, de este modo, con el nombre de *Yellow Kid*, personaje que se convertiría en la principal

⁴ Confrontar GUBERN, R.: 1987. *La mirada opulenta: Exploración de la iconósfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

atracción del diario. Pero, en 1896, Outcault lleva el personaje al periódico de William Randolph Hearst, el New York Journal, apareciendo entonces otro *Yellow Kid*, sobre el modelo exacto del anterior, que George Luks siguió dibujando para el World. A partir de ese momento, no solamente se inició un gran debate sobre si las creaciones de las historietas eran propiedad de sus dibujantes o de los medios que los distribuían, sino que ambos magnates de la industria de la información, Pulitzer y Hearst, se disputaron la tenencia de la historieta y por ende el público seguidor de ésta, contribuyendo a dar el nombre de periodismo amarillo a los procedimientos inescrupulosos de esta prensa sensacionalista⁵.

El formato de esta tira cómica entonces, fue la precursora de la historieta que aún hoy se mantiene prácticamente en la misma sección de los periódicos. En este tipo de formato se daba la repetición de un mismo personaje que era identificado por el lector, quien, a su vez, podía comprender lo que estaba sucediendo en esas imágenes sin necesidad de leer el texto. Esta estrategia visual, fue tomada por los periódicos de distribución masiva para adquirir lectores inmigrantes o analfabetos, a principios del siglo XX. Además, la trama de la historia comenzaba sin tener en cuenta la del día anterior, eran pequeñas historias contadas en una sola vez en donde lo único que se mantenía. Sus rasgos esenciales eran el gag humorístico y la repetición de personajes los cuales el lector ya reconoce y espera determinadas acciones de ellos. En base a esto, Daniela Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic* afirma que “la tira cómica autoconclusiva vive de su vida de cada jornada. Cada día renace completamente nueva, sin ninguna memoria, más que vagamente temática...” (1993:78).

A partir de allí, comienza un desarrollo constante y una producción incansable de cómics. Oscar Masotta es su libro *La historieta en el mundo moderno* relata de manera pormenorizada los avances de esta narrativa a lo largo de su evolución. Se tomarán entonces algunos conceptos planteados por este autor para desarrollar este apartado.

Luego de que *Yellow Kid* hiciera su aparición en los medios y que demostrara su fuerza social y económica, la historieta comenzó una producción constante y enriquecedora. Aparecieron los kid strip o la llamada tira de pibes con creaciones como *Buster Brown*, *Happy Hooligan*, *Maud the Mule* y *Alphonse and Gaston*, y *Little Jimmy*. Una de la más importante fue *The Katzenjammer Kids*, una tira cómica estadounidense

⁵ Confrontar MASOTTA, O., 1970: *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós. Págs. 23

aparecida en 1897 que contaba las vivencias de dos mellizos revoltosos, que lo desordenaban y rompían todo. La existencia de este desorden exigía a la historieta representarlo de algún modo, fue así que nacieron las onomatopeyas y signos gráficos nuevos, lo que hace que esta tira sea considerada una historieta en el sentido más moderno del término⁶.

En 1905 aparece por primera vez *Little Nemo in Sumbderland*, de McCay. En esta historieta cada tira comenzaba con las pericias fantásticas que vivía un niño, y concluían en la última viñeta con el despertar angustiado de éste. Este inalterable y monótono final, se repetía en todas entregas, y si bien era conocido por todos los lectores al comenzar un nuevo episodio, no frustraba el interés del receptor, con lo que ésta tira inauguró otra característica clásica de la historieta moderna, la serialidad, no sólo en la permanencia de los personajes, sino en la trama de los relatos⁷.

En 1913 se inició en Estados Unidos el camino de la family strip con *Bringing Up Father*, la historia de un inmigrante irlandés, Jiggs, que se gana la lotería y se vuelve repentinamente rico, pero que pese a su nueva clase social no quiere abandonar a sus viejos amigos y sus antiguas costumbres, mientras su esposa Maggie, por el contrario, busca todos los símbolos de status e intenta controlar y guiar a su marido por el mismo camino. Esta tira no sólo fundó la family strip sino que dio origen a una nueva forma de hacer cómics, siendo la primera historieta norteamericana que alcanzaría sindicación mundial al aparecer en King Features Syndicate. De este modo los sindicatos transformaron la forma de producción del cómic, ya que éstos no pertenecerían más a los periódicos que los distribuyeran sino a sus creadores, brindándoles un valor a los dibujantes y guionistas⁸.

Sin embargo, estas primeras dos décadas no sólo vieron nacer historietas de chicos, sino que también hicieron su aparición las primeras heroínas, como *Polly and her Pals*, protagonizada por Polly Perkins, una joven bonita precursora de un nuevo estilo de vida en las mujeres jóvenes que usaban faldas cortas, bebían licores, fumaban, y conducían, desafiando los estereotipos femeninos de la época. Con el tiempo, esta historieta comenzó a marcar el camino hacia el girl strip. Siguiendo este camino de las heroínas, marcado por un nuevo lugar de la mujer en la sociedad de masas, aparecieron tiras como *Winnie Winkley* y *Tillie The Toiler*. En esta última, se visualiza también un

⁶ Confrontar *Idem*, Pág. 25

⁷ Confrontar *Idem*, Pág. 32

⁸ Confrontar GUBERN, R, 1987: *Op. Cit.*, págs. 237

cambio gráfico, su belleza se contraponen al aspecto caricaturesco de los otros personajes, tomando como influencia estética a los afiches franceses de la época. Este estilo de los afiches franceses en la historieta tendría su auge con la caricatura de *Betty Boop*, creación de los estudios Max Fleischer, aparecida por primera vez en 1926. *Betty Boop* fue capaz de romper los esquemas sociales, e introdujo un cambio del papel de la mujer en la sociedad y en la historieta, ya que fue el primer personaje de dibujos animados que representó una mujer sexuada, llevando vestido corto, con curvas y escote.

De este modo, se observa que desde la década del veinte en adelante, el mundo de la historieta empezó a dar un vuelco importante, no sólo a nivel estético, en donde el grafismo inicial rudimentario se transformó en un estilo más realista, en creciente competencia con la fotografía, sino que también a nivel ideológico. El cómic norteamericano, en aquellos tiempos sufrió la presión de factores diversos, desde políticos, militares hasta publicitarios, revelando el poder de un medio masivo de información, como lo era el periódico. Un ejemplo de esto se puede observar en *Little Orphan Annie* (imagen número 7), la tira creada en 1924 por Harold Gray, y publicada en el *Tribune Media Services*. En ella se introdujo por primera vez en la historieta la ideología política, ideología de derecha en defensa de la propiedad privada, identificando a los buenos con los campesinos y a los malos con las ciudades y la industria. En esta tira la heroína era una nena, llamada Annie que hablaba con su perro, se entendía con los animales más feroces, y no tenía inconveniente en hacer públicas sus opiniones políticas ligadas a la derecha⁹.



Imagen 7 – Tira de *Little Orphan Annie* – Marzo de 1936

⁹ Confrontar GUBERN, R, 1987: *Op. Cit.*, pág. 168

También fue durante la década del '20 que se popularizaron los animals strips, de la mano de *Felix the Cat* creado por Pat Sullivan que comenzó en 1923 el uso de los animales humanizados en la historieta. Este nuevo género lleno de ingenuidad servía para atenuar entre sus lectores los años de la gran depresión. Basado en la literatura fabulista de Esopo o La Fontaine, permitía no sólo llegar a diversos públicos, en edad y género, sino que ofrecía un elemento más a la caricatura al admitir la mezcla entre animales y humanos, lo que ayudaba a caracterizar a los personajes a través de la atribución de cualidades del animal que adoptaban los rasgos. De este modo se generaba un proceso mediante el cual el lector se habituaba a este tipo de imágenes y hasta le costaba reconocerla como no humanas¹⁰. Varios ejemplos de éste género han surgido en la historia del cómics, desde los creados por Disney como Mickey Mouse o Donald hasta Larguirucho o Pucho de nuestra narrativa nacional, surgidos en las tiras de *Hijitus*.

Como hemos visto, hasta los años '20, la historieta estaba restringida a tiras diarias caricaturescas, basadas en la exigencia de concisión, por el poco espacio asignado y la inmediatez. Se debía contar un episodio en un espacio determinado, manteniendo los personajes y el gag al final de cada tira, y además se tenía que lograr que el receptor comprendiera cómo funcionaba esta nueva narrativa.

Sin embargo, con el correr de los años, la tira cómica autoconclusiva fue confluyendo en historias que se asemejaban al folletín, las entregas empezaron a relacionarse con su predecesora y su sucesora, y formaron parte de historias que fueron dejando de lado lo humorístico para adentrarse en géneros de aventura, drama o policial. Para lograr esta relación entre las tiras, el cómic de acción se apoyó sobre la tensión narrativa al final de la tira, así el lector para saber qué sucedería con los personajes debía comprar el diario al día siguiente.

En 1929 comenzó a surgir una historieta ligada al género de aventura, con los primeros cómics de *Tarzán de los Monos*, una transposición de Harold Foster para la United Features Syndicate, en donde se buscó enmarcar al cómic dentro de la literatura considerada seria hasta el momento.

Este cambio en las historietas fue llevado a cabo de la mano de Foster, quien dio popularidad a *Tarzán*, haciendo desaparecer del dibujo los rasgos de humor y fijando las bases de la illustrational strip. De este modo, el autor no sólo tomaría estilos e

¹⁰ Confrontar BARBIERI, D., 1993. Los lenguajes del cómic. Buenos Aires: Paidós. Pág. 79

instrumentos de la ilustración clásica, sino que encontraría la forma para que éste personaje tuviera la capacidad de moverse.¹¹

De este modo, con *Tarzán* (imagen número 8) comenzaron a realizarse cómics que mostraban representaciones realistas y no caricaturescas de los personajes, llevando a la cúspide de la historieta los géneros de aventura y policíacos. Entre los principales títulos de estos géneros se pueden nombrar, además de *Tarzán*, a *Flash Gordon*, *Radio Patrol*, *El Príncipe Valiente*, *Dick Tracy*, *Buck Rogers* y *Terry and the Pirates*, entre otros. Los cuatros primero títulos fueron del estilo realista, recuperando la ilustración de aventura clásica, en cambio, *Dick Tracy* o *Buck Rogers*, mantuvieron un estilo híbrido para poder representar algunas características de los personajes. Así es como, autores como Foster o Raymond abandonarían por completo la caricatura mientras que Caniff, Eisner o Gould mantendrían algunos rasgos.



Imagen 8 – *Tarzán de los Monos* por Harold Foster

¹¹ Confrontar MASOTTA, O., 1970: *Op. Cit.*, pág. 44

Raymond, junto a Foster y Hogarth fueron quienes introdujeron a la historieta lo más cerca posible al carácter ilustrativo revelando de este modo la grandeza del género.

Se torna necesario hacer un paréntesis para centrarse en *Dick Tracy*, ya que no sólo fue el fiel exponente de la historieta realista policíaca que conservó rasgos caricaturescos y los utilizó de manera simbólica, sino que sentó las bases para la moral de los futuros superhéroes. Esta historieta de Chester Gould era protagonizada por un policía homónimo, que llevaba una vida de clase media en una pequeña ciudad de los Estados Unidos, pero Dick Tracy utilizaba medios violentos para combatir el mal, y la justicia era ejercida por el policía contra los delincuentes, por lo que el chiste y el gag del final de las tiras cómicas fue eliminado. Según Barbieri (1993:89), en *Dick Tracy* de Chester Gould, aparecida en 1931 en el *Chicago Tribune*, se observaban todas las características de este nuevo tipo de tiras: un personaje central con una historia de trasfondo que avanzaba en cada entrega, con una tensión mantenida durante todo el relato y en especial hacia el final para incitar al lector a comprar el diario al día siguiente.

Sin embargo no se podría dar cierre a esta época del cómic, llamada por algunos autores la década dorada, sin tener en cuenta una historieta que dio paso a un elemento que atravesaría de ahí en más a toda la producción del cómic: la ideología. Estamos hablando de *Terry y los Piratas*, de Milton Caniff, aparecido en el *Chicago Tribune* de Nueva York, historieta que tuvo preocupación por la Segunda Guerra Mundial, en especial por el poderío japonés. Este autor intentó incluir a los japoneses en sus tiras como los villanos, pero el sindicato le impidió la identificación directa, por lo que se refirió a ellos como "los invasores". Luego de la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, Terry se unió a las Fuerzas Aéreas del Ejército de los Estados Unidos, y la serie se volvió casi exclusivamente sobre la Guerra. Uno de los momentos más destacados de esta etapa en la relación cómic/ideología fue cuando en la página dominical del 17 de octubre de 1943, el instructor de vuelo de Terry le leyó un discurso sobre sus responsabilidades como piloto de combate, incluyendo respetar a todos los que contribuyen al vuelo de su avión, tener un recuerdo para los muertos en combate y respeto por la burocracia militar. Lo sorprendente fue que dicha página se leyó en voz alta en el Congreso de Estados Unidos, para luego "El Credo de los Pilotos", como fue

nombrado, empezara a reproducirse como un póster que se distribuyó en todo el mundo a través de las bases militares americanas durante la guerra¹².

De este modo podemos observar que esta primera etapa del cómic se encuentra intensamente relacionada a diferentes factores y elementos. Por un lado observamos su relación con diferentes formas artísticas, tomando elementos gráficos y estilísticos de la ilustración clásica adoptando un estilo realista, utilizando algunos conceptos estéticos del arte barroco e incluso del renacimiento, basados en Miguel Ángel, para la confección de la anatomía humana. Además la historieta se vio íntegramente relacionada con las artes literarias, en especial en este primer momento, no sólo por tomar de ella estilos narrativos, formas de contar, sino por la transposición de textos, como lo fueron *Tarzán* y *El Príncipe Valiente*, lo que le valió por un lado críticas que suponían un declive de la literatura tal como se la conocía hasta el momento, y por el otro una aceptación por observarla ligada a ésta.

Por otro lado, se pudo observar desde los comienzos del cómic su relación con diferentes narrativas mediáticas, en especial con las reglas del estilo cinematográfico y la fotografía, tomando diferentes encuadres subrayando algunas figuras y excluyendo otras, utilizando los diferentes planos, desde los generales para dar cuenta de un escenario hasta los planos en detalles para demostrar algún sentimiento como una lágrima cayendo de un rostro, realizando escorzos para imprimir movimiento a un personaje o un punto de vista tomado desde abajo o arriba, usando el *flashback* para introducir al lector en una situación del pasado o colocando textos *diegéticos* al mejor estilo de intertítulos en las películas del cine mudo.

Y por último, una intensa relación ligada a la ideología de instituciones privadas y públicas, como el Ejército, la Marina o la Aviación, es decir el gobierno de los Estados Unidos, demostrando de este modo, que el cómic no ha sido en ningún momento una narrativa inofensiva sino que se halla estrechamente fusionado con diferentes instituciones que poseen distintos objetivos político, sociales y económicos.

Una vez que estas temáticas de aventuras y aviación se consolidaron en el mundo de la historieta, la guerra fue la base para la aparición y multiplicación de los grandes héroes, que formaron parte indiscutible de la cultura del cómic.

Sin embargo, el mundo de los superhéroes no hubiera sido posible sin la aparición, que a fines de los años treinta, hizo un nuevo formato editorial: el cómic-

¹² Confrontar *Idem*, págs. 55-57

book. Éste, a diferencia de las tiras de los periódicos vistas hasta el momento, no precisaba de la tensión, ya que las situaciones se resolvían dentro del mismo álbum. Este nuevo formato generó una diferencia al momento de la producción, ya no se buscaba la compra del periódico al otro día y por eso se pudo destacar la acción sobre la tensión, se modificó el público al que se dirigían las historias, al no estar supeditados a los compradores de los diarios y su familia, y dejó de estar sujeto a condicionamientos políticos, ideológicos, editoriales, etc., impuestos por los periódicos y los sindicatos, encargados de la explotación comercial del cómic. El cómic book se caracterizaba por contener publicidad a pequeña escala o directamente no incluirla, por lo que su existencia dependía de su estricta venta¹³.

Pero al crear este nuevo formato por fuera de los magnates de la prensa, nace la necesidad de creación de instituciones que controlen el medio, surgen entonces en los Estados Unidos dos grupos civiles el Newspaper Comics Council, cuya función era distinguir las historietas producidas para los diarios de las creadas para los cómics books y el Cómic Magazine Assn of América, cuya ocupación principal fue la aplicación de un Comics Code que regulaba el aspecto moral de los cómics.

El Comics Code, creado en 1954, fue la respuesta a parte de la opinión pública que consideraba que existía material inapropiado, como violencia o insinuaciones sexuales, en algunos cómics. Las editoriales, por miedo a que el gobierno crease una institución reguladora, o prohibiera algunos cómics, crearon su propia institución autorreguladora, que promulgó este código, con doce puntos centrales, entre los que se encontraban la prohibición de presentar a los policías, jueces, oficiales gubernamentales y otras instituciones de autoridad de modo que faltase el respeto, el requisito excluyente de que en toda circunstancia el bien debía triunfar sobre el mal, la proscripción de imágenes de excesiva violencia y perversión sexual, entre otras¹⁴.

Así es como, en 1935 vio la luz una nueva serie de historietas la New Funs, que luego de variar de nombre varias veces, pasó a convertirse finalmente en Adventure Comics, producida por National Allied Publications, que luego en 1937 se convertiría en la tan renombrada DC Comics, en honor a *Detective Comics* (imagen número 9), uno de los primeros títulos emblemáticos de la compañía en donde hizo su aparición por primera vez Batman. En 1938, los editores de *Detective Comics*, le dieron vida a una nueva publicación, *Action Comics*, donde en el Número 1 aparecía por primera vez

¹³ Confrontar *Idem*, págs. 81-83

¹⁴ Confrontar *Idem*, págs. 80-81

Superman, uno de los superhéroes más representativos de la historia del cómic. El éxito que tuvo esta historia, hizo que 1940 apareciera *Superman Quarterly Magazine*, un álbum dedicado especialmente a este héroe¹⁵.

De este modo con el cómic books comenzó la época de los héroes y en especial de los superhéroes, por lo que *D.C.* tuvo competencia de nuevos héroes de otras editoriales, pero la cantidad de ejemplares que vendía *Superman* no era fácil de alcanzar.

Superman, de Joe Shuster y Jerry Siegel, no sólo cosechó un éxito grandioso por haber sido el primero de los superhéroes, sino porque introdujo en la narrativa del cómics el concepto de alter ego. Hasta el momento los héroes como Phantom o Lone Ranger escondían su verdadera identidad detrás del antifaz, separándose de quienes eran verdaderamente para luchar contra el crimen. En cambio en Superman la operación era inversa, las ropas civiles le permitían ocultarse de quien era realmente. Además, como todo héroe, Superman no podía existir sin un conjunto de villanos criminales, esta característica terminaría por cerrar el estereotipo de super hombre que se utilizaría en los cómics de allí en adelante¹⁶.

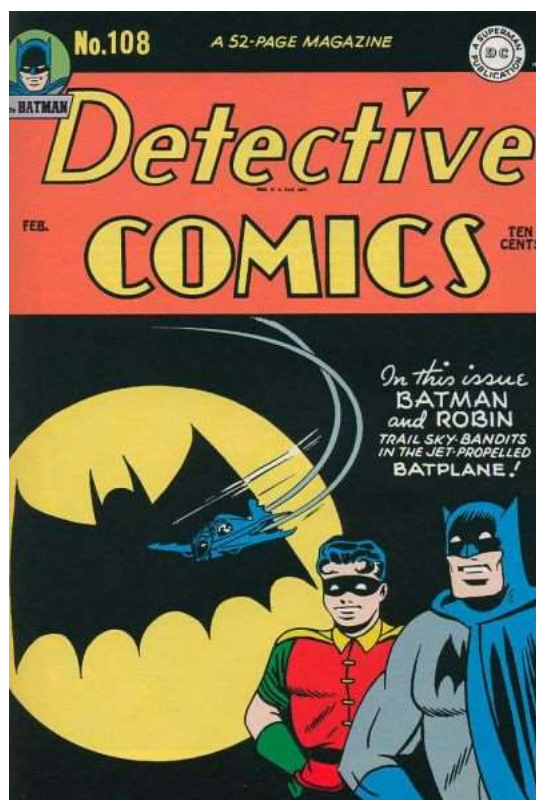


Imagen 9 – Tapa del Número 108 de *Detective Cómics*.

¹⁵ Confrontar *Idem*, Págs. 85-86

¹⁶ Confrontar ECO, U., 1965. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, pág. 258

Entre los grandes títulos de la D.C. de los años '30 podemos nombrar: *Detective Comics*, *Action Comics*, *Adventure Comics* y *More Fun Comics*, *All American Comics* y *Sensation Comics*, *Flash Comics* y *Green Lantern*, que presentarían por separado las historias de superhéroes como Flash,Linterna Verde y La Mujer Maravilla, ésta última creada en 1942 por un psiquiatra para contrarrestar la influencia de superhéroes masculinos. En 1940 D.C presentó *All Star Comics*, en donde todos los superhéroes de la firma aparecían formando la “Justice Society of América”, una liga que los agrupaba.

Sin embargo los héroes de D.C cómics no eran los únicos que luchaban contra el crimen y en pos de su país. Así es como a finales de 1940 la Timely Comics, actual Marvel Comics, creó de la mano de Joe Simon y Jack Kirby al Capitán América, un héroe vestido con los colores y las estrellas de la bandera estadounidense. La historia relataba las batallas libradas por Steve Rogers, un joven muy flaco que al ser inyectado con el suero del superhombre se transformaba en uno de los grandes héroes de la libertad y el anti nazismo. Así se vería al Capitán América luchando junto a los soldados, en especial su fiel amigo y escudero Bucky, en contra de Hydra, una asociación científica y terrorista nazi. El conjunto de elementos de este cómic: historias bélicas, propaganda patriótica y reprobación al nazismo, convirtieron las aventuras del capitán en una de las series más populares de la editorial durante todos los años de la guerra.

De este modo, como ya hemos dicho anteriormente, los cómics nunca fueron inofensivos, y en especial los de Estados Unidos. Durante los años de la Segunda Guerra Mundial, el gran crecimiento de los superhéroes luchando por la patria, reforzaron la moral de las fuerzas armadas estadounidenses, lo que contribuyó a una gigantesca venta de los nuevos cómics books.

Sin embargo, terminado el período de guerra, las historietas se encuentran nuevamente con un nuevo mundo a crear, es por ello que nace una nueva tendencia, la soap opera, cuya base eran las historias cotidianas de relaciones personales, conflictos emocionales o morales, ambientadas dentro de la vida familiar. Entre las tiras más destacadas de este género se pueden nombrar a *Mary Worth*, *Rex Morgan M. D.* y *Apartament 3-G*. (Imagen número 10)¹⁷

En Europa el paso de la Segunda Guerra Mundial también delimitaría otra tendencia en la producción de historietas. En Italia en los años luego de la guerra, el

¹⁷ Confrontar MASOTTA, O., 1970. *Op. cit*, págs.68-69

“nace entonces el relato derivacional, donde la consagración clásica del superhéroe por sus propios triunfos es abandonada por el relato rigurosamente vicario de una vida sin poderes, zarandeada por los acontecimientos, y donde la belleza, la pasividad de la heroína y los principios más generales de un feminismo encantatorio son una y la misma cosa” (1970:131).

Sin embargo, a comienzos de los años sesenta, resurgirían en Estados Unidos las historias de superhéroes de la mano de Marvel Cómics Group, y su editor y jefe de arte, Stan Lee y Jack Kirby. Este resurgimiento se debió a que los superhéroes de los años cuarenta estaban creados para la época de guerra y postguerra, por lo cual se crearon nuevos personajes que debían transformarse para incorporarse dentro de los cambios históricos, sociales y económicos. En nuevo estilo que impuso Marvel, se caracterizaba por la velocidad de la acción y el supratitanismo de sus héroes. Otro rasgo distintivo fue la idea de que los superhéroes, afligidos por su doble personalidad tenían vidas desdichadas, o incluso muchas veces esta dualidad les jugaba una mala pasada y los convertía en antihéroes, como el caso del increíble Hulk o de Spiderman, cuando queda expuesto a una sustancia alienígena de carácter simbiote, que precisaba estar unido a otro ser para sobrevivir y a cambio le ofrecía poder, generándole de este modo un comportamiento psicópata.

Al mismo tiempo, durante los años '50 y '60 surgió un fenómeno llamado *cómic de autor o intelectual*, nacido en Francia y extendido luego a otros países como Italia, España y Estados Unidos. Este género comenzó a darle a la historieta status dentro de las artes visuales, evolucionando a una historieta sofisticada y con un público más diverso e intelectual que solamente la masa de la población a la que se estaba acostumbrada.

La historia que más éxito tendría dentro de este nuevo género sería *Peanuts* (imagen número 11), de Schulz, en donde un conjunto de chicos vivían diferentes peripecias junto a su perro y donde los mayores no tenían cabida, siendo estos últimos sumamente estrictos y poco razonables sin escuchar las razones o sentimientos de los pequeños, que pensaban y razonaban de manera extraordinaria dentro de la mente infantil. Esta historieta no sólo demostró un punto de inflexión en la conformación psicológica de sus personajes, sino en la construcción del espacio, más ligado a lo teatral que a lo cinematográfico, como sucedía por ejemplo hasta el momento con los superhéroes, y dotado de simplismo estilístico.

Aquí es necesario realizar un alto, ya que esta tira representa un quiebre en el mundo del cómic, siendo gracias a ella por la cual la narrativa deja de verse como inferior. Umberto Eco, en *Apocalípticos e integrados*, destinará todo un capítulo a *Peanuts*, de este modo explicará el porqué de su éxito cuando afirma que:

“La poesía de estos niños nace del hecho de que en ellos reencontramos todos los problemas, todas las congojas de los adultos tras los bastidores...Estos niños nos tocan de cerca porque en cierto sentido son monstruos: son las monstruosas reducciones infantiles de todas las neurosis de un ciudadano moderno de la civilización industrial. Nos tocan de cerca porque nos apercebimos de que si son monstruos es porque nosotros, los adultos, los hemos convertido en tales”. (1965:304)

Eco visualizará además que *Peanuts* no sólo fue la tira que marcó la entrada de la historieta al mundo “serio” de las artes, sino que fue consumida tanto por intelectuales como por las capas populares, fascinando a ambos de igual manera. A los intelectuales por el quiebre que produce en la narrativa, por la conformación psicológica de sus personajes o la construcción del espacio. A la masa porque sus protagonistas eran absolutamente normales, como cada uno de los ciudadanos que lo leían, con su lucha frustrada por el éxito y la popularidad, la búsqueda de simpatías, la soledad, etcétera.

El personaje de *Peanuts* con el que más se representó la masa fue con el de Charlie Brown, un niño ingenuo, torpe y lo que la sociedad consideraba fracasado, necesitado constantemente de popularidad, aunque solamente lograba el desprecio de las niñas sabiondas y el fracaso. Eco dirá que Charlie Brown *“ha sido definido como “el niño más sensible aparecido en una historieta, capaz de cambios de humor de tono shakespeariano” (Becker), y el lápiz de Schulz logra representar estas variaciones con una economía de medios milagrosa”* (1965:306).

Más tarde, en la década del ‘60 y sobre la base del cómic intelectual, nacería el ya mencionado cómic de autor. Los autores que se enmarcaron dentro de este género, rechazaban los esquemas estereotipados en donde se había desarrollado el cómic durante años, y por consiguiente buscaban explorar las posibilidades expresivas del lenguaje del cómic aun no visualizadas hasta el momento. Barbieri en afirmará al respecto de esta etapa que *“se trata del rechazo general a aceptar que el cómic deba estar dentro de los esquemas y en el interior de los espacios en los que siempre ha estado. No es la primera vez que semejante rechazo toma cuerpo en la historia de cómic, pero es la primera vez que lo hace en toda una generación de historietistas y no*

sólo en autores aislados”(1993:90). Entre los autores más destacados de esta etapa se pueden encontrar a los argentinos Muñoz, Sampayo y Alberto Breccia autores que trabajaron la construcción psicológica de los personajes de manera excepcional, y cuyas historietas dramáticas se encontraban sumergidas en el sarcasmo y la ironía de manera sombría. En cuanto a lo estilístico, para poder trabajar sobre la psicología de los personajes, en esta etapa, los autores se basaban en historietistas clásicos como Will Eisner y Chester Gould, en especial el segundo por el rasgo grotesco en la configuración de los personajes. Prácticamente contemporáneas son las experiencias del Gruppo Valvoline en *Alter Linus*, la revista *Frigidaire* en Italia o *El Vívora* en España.



Imagen 11– *Peanuts* de Schulz, historieta exponente del cómic intelectual

El auge de la historieta intelectual y de autor puso al cómic en un nuevo nivel dentro de las narrativas, dejó de considerarse un relato inferior cuyos contenidos o eran considerados intrascendentes o eran frutos de los grandes relatos literarios mediante las primeras transposiciones, para conformarse como una práctica cultural considerada central en determinadas sociedades: se trató de un quiebre en la valoración de estos discursos. Piénsese en el ejemplo de *Mafalda* en la cultura argentina. Federico Reggiani en su ensayo “Historietas en transición: representaciones del terrorismo de Estado durante la apertura democrática” explica algunas características de esta nueva historieta

al afirmar que *“comenzaron a producirse historietas caracterizadas por la atención puesta en el lenguaje por un desplazamiento de la atención respecto del héroe como eje del relato, por una ruptura en la linealidad de la puesta en página y por una apropiación de experiencias gráficas”*. (2005:03)

Así es como en estos primeros ochenta años del cómic se sentarían las bases para esta narrativa, no sólo a nivel estilístico, sino en lo que respecta a los formatos editoriales, a la construcción del relato en cuanto las temáticas, la conformación de los protagonistas y la creación de arquetipos sociales y colectivos respecto a la historieta. No se puede olvidar además, que en esta etapa, el cómic se insertó en la sociedad y por ende su manera de relatar también lo hizo, por lo que la forma de lectura que el público tenía se fue modificando hasta poder comprender y aceptar los códigos de este nuevo género, como por ejemplo las onomatopeyas, las elipsis y el paso del tiempo entre viñeta y viñeta, la utilización del globo como locución de los personajes, entre otros.

En el presente, el cómic ya es una narrativa instaurada, no es necesario que el público aprenda a leerlo, o mucho menos que la sociedad lo acepte, ya se han construido diferentes géneros dentro del mismo y algunos prosiguen con el paso del tiempo, como lo han hecho sus personajes de carácter ya tradicionales. Sin embargo, esto no hace que esta narrativa se haya estancado, por el contrario sigue su ritmo de producción de nuevas historias, de creación de nuevos personajes y desarrollo de diferentes técnicas estilísticas.

De este modo, se podría decir que si bien la historieta nació ligada a los grandes periódicos de distribución masiva y al desarrollo de las técnicas de reproducción e impresión, fue abriéndose camino dentro de la sociedad de masas, creando un estilo propio, y luego, medios únicos de distribución al alcance de toda la población, incluso de las capas sociales que hasta el momento se encontraban apartadas del arte tradicional. En este largo camino de ascenso a las masas, el cómic se vio relacionado en sucesivas oportunidades con otras narrativas que le fueron contemporáneas, como el cine, la fotografía, la publicidad e incluso el arte de vanguardia de la mano del pop art, constituyéndose así como un relato atravesado por una convergencia de diferentes medios, como una verdadera narrativa mediática productora de sentidos colectivos.

1.4 Imaginarios sociales, arquetipos y estructura iterativa.

En este apartado se tratarán diferentes conceptos que hacen a la historieta en cuanto producto social. Si bien cada concepto puede ser definido de manera autónoma, es necesario visualizarlos de forma conjunta, ya que se encuentran íntegramente relacionados.

En cuanto al término imaginario resulta complejo definirlo desde una sola teoría, ya que ha sido trabajado y pensado desde diferentes autores y por lo tanto distintos puntos de vista. Sin embargo, desde el punto que compete a este trabajo, se podría decir que este término se refiere a un conjunto de símbolos y significados que funcionan como lugares comunes para una sociedad o un colectivo, de ahí su relación para poder denominarlos imaginarios sociales. Una reminiscencia de recuerdos, memoria e historia que se reúnen en diferentes tipos de relatos y que se cruzan en la sociedad de manera simbólica. El concepto de imaginario tiene que ver con imágenes, relatos, formaciones lingüísticas e icónicas que circulan por una sociedad, cuyos integrantes reconocen como propias.

Y aquí es cuando el concepto de imaginario se cruza con el de arquetipo, definido como una situación típica compartida que no se corresponde a un solo hombre sino a una sociedad, incluso a toda la especie, por eso el carácter universal del arquetipo. De este modo los arquetipos formarían parte de los imaginarios de una sociedad o cultura¹⁹.

Pero tanto los imaginarios sociales como los arquetipos, dentro de la cultura de masas, existen gracias al refuerzo de los procesos de proyección e identificación entre el receptor y la ficción. En los mensajes de los grandes medios, y entre ellos la historieta, es frecuente que se perciban las aventuras como substitutas ficticias de aventuras no vividas por sus destinatarios, pero teóricamente posibles, que suministran a los espectadores un código de respuestas estereotipadas. En otras palabras, se crean arquetipos de cómo se debe actuar en diferentes oportunidades. Este repertorio de respuestas para la vida real prepara al receptor para situaciones nuevas que se han experimentado ya en la ficción²⁰.

Este proceso de identificación, suele ser más intenso en narrativas relacionadas a los medios de comunicación de masa, por expandirse y adentrarse en todos los sectores

¹⁹ Confrontar Bachelard, G., 2006. *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México: Fondo de cultura económica.

²⁰ Confrontar GUBERN, R., 1974. *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.

y ámbitos de la sociedad. Un ejemplo de esto fue cuando en 1933 *Little Orphan Annie* perdió a su perrito y Henry Ford envió al dibujante Harold Gray un telegrama que decía: “por favor, le ruego que haga todo lo posible por encontrar a Sandy”.

Pero esta identificación no sólo se da a nivel de las acciones o sucesos, sino que el receptor se identifica y proyecta en los personajes creados por las narrativas de la sociedad de masas. Los personajes son la parte esencial de los relatos, ya que encarnan las acciones y permiten que la historia avance y se desarrolle.

En cuanto a esta perspectiva del personaje relacionado a la acción, es preciso destacar el análisis que realizó sobre los cuentos folclóricos rusos Vladimir Propp, quien estudió sus formas y sus leyes. Propp definió a los cuentos en base a la composición de 31 funciones que se repiten, y que son realizadas por los personajes que se dividen en 7 esferas de acciones, de este modo, los personajes existen gracias a las acciones que realizan. Esta idea se encuentra presente también en Greimas que propuso describir y clasificar a los personajes del relato como actantes, donde no importa quienes son sino lo que hacen, o más bien, son lo que son por lo que hacen. Así propuso tres grandes ejes semánticos: la comunicación, el deseo y la prueba, llevados a cabo por: el sujeto, personaje central del esquema que realiza una acción para lograr un objetivo, el objeto, es aquello por lo que actúa el sujeto; el destinador, la fuerza que motiva al sujeto a intentar alcanzar su objetivo; el destinatario, es aquel que se beneficia en caso de que el sujeto lograra su objetivo; los ayudantes, son quienes asisten al sujeto en su acción; y los oponentes, antagonista del sujeto que impiden que éste logre su objetivo²¹.

Sin embargo, no todos los autores hablan del personaje como un sujeto solamente actante, Barthes se aleja de esta idea de un personaje que funciona como un simple vehículo de la acción, para dar paso a una noción en donde al personaje, a lo largo de la trama y la narración, se le van atribuyendo predicados repetidos que permiten su caracterización, esto es lo que el autor denomina semas. Para construir el personaje, el lector debe unir diferentes simbolizaciones y significaciones, a partir de los signos que el narrador va mostrando.

Para Umberto Eco, como se dijo anteriormente, el personaje está en relación con la idea de identificación del lector, no entendiéndoselo simplemente como un movilizador de la acción o un espacio vacío que se llena de semas para definirlo, sino como un conglomerado de símbolos y significados que se recolectan en la memoria

²¹ Confrontar AUMONT, J y MARIE, M., 1993. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, págs..135 - 136.

colectiva para caracterizar y explicar situaciones reales. De este modo, no sólo nos estaríamos acercando a un concepto más acabado de los personajes en la cultura de masas, sino que estaría imbricado con los imaginarios sociales y la creación de arquetipos.

En *Apocalípticos e Integrados*, Eco trabaja la idea del lugar literario como sustitutivo de la invención, es decir recurrir a un personaje o situación para encararla en la vida real, proyectarse e identificarse con lo producido por la narrativa para resolver situaciones reales. Un ejemplo de esto es como deberían comportarse una mujer y un hombre al estar solos, o como hay que proceder ante una ruptura amorosa, etc.

Asimismo, en el mismo trabajo, este autor desarrolla los conceptos de *tipo* y *topos*, que resultan interesantes para esta tesina y en especial para la relación del cómic con la literatura. Así es como el *topos* es conceptualizado como aquello que se configura a partir de lugares convencionales, esquemas, discursos preestablecidos y fácilmente reconocibles por todos, es decir en standards. En el *tipo* en cambio, el personaje es individual y universal al mismo tiempo, se aleja de lo estandarizado para componer personajes nuevos, se lo relaciona por lo general con obras consideradas superiores o cultas. Sin embargo, si bien la historieta genera arquetipos, imaginarios sociales, lugares comunes, a los que sus lectores pueden y deben llegar para comprender el relato, también ha sido gran creadora de *tipos*, tal vez no en las tiradas relacionadas a alguna industria en particular, o a alguna situación política determinada, pero sí pueden observarse grandes creaciones en autores que tomaron al cómic como una gran obra de arte.

Así es como se puede observar que tanto los imaginarios sociales como los arquetipos están íntimamente relacionados con la conformación de personajes. De este modo, al ser estos últimos quienes llevan la historia del relato sobre sí mismos, su construcción conlleva aspectos de lo que se quiere contar y cómo se lo quiere contar, y en este caso los arquetipos y las situaciones estereotipadas ayudan a definir su rol, su clase social, su bondad o malicia dentro de la trama, etcétera.

Román Gubern, por su parte, en *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, explica dicha relación entre construcción del personaje, identificación y arquetipo de la siguiente manera:

“...también es usual que los mensajes que la industria capitalista produce para el consumo popular están caracterizados por una extremada tipificación simbólica, de manera que sea posible referirse a sus personajes como a la

Madre, el Plutócrata, la Ingenua, etc. Algunas de tales funciones son socialmente prestigiosas, como la de la madre (excepto cuando la Madre se convierte en Suegra), mientras que otras son socialmente negativas y repulsivas como la del Plutócrata o del Verdugo, presentadas de modo que eviten la identificación del lector, y otras ambiguas, como la del Científico...”(1974:183)

De este modo, el cómic, como construcción narrativa compleja, ha creado y recreado toda una familia de arquetipos. Por un lado, y principalmente se podría nombrar al *héroe*. Éste último, no es un concepto creado específicamente por la historieta, pero sí sus rasgos estéticos y en muchos casos su forma de actuar. Ya la antigua literatura heroica contemplaba a ciertos seres privilegiados, ya que los héroes se han encontrado en todas las civilizaciones antiguas, como Aquiles o Hércules en la griega, Moisés en la hebrea o Rómulo y Remo en la romana, y siempre por lo general eran dotados de valor, fuerza física o rasgos divinos. Sin embargo, y aunque las culturas se desarrollaron de manera diferente, la noción de héroe siguió viva, por una necesidad social o psicológica, necesidad de aguardar un ser especial que termine con todas las desdichas humanas, necesidad de terminar con la homogeneidad que caracteriza a la sociedad industrial, en fin, necesidad suplida en la ficción. Así es como el héroe sigue siendo el mito más característico de la narrativa popular, aun hoy en día²².

El héroe se define por ser valiente y con coraje, debiendo superar peligros y amenazas que se interponen entre él y su objetivo, que sólo él como héroe puede atravesar y salir airoso.

En cuanto al héroe, la historieta creó un conjunto grandioso de ellos con características y “poderes” totalmente inéditos. Referido a esto Gubern afirma que los cómics “... no teniendo ningún respeto que perder ante la cultura oficial (jamás pretendieron reemplazar, en los años de su edad de oro, a ninguna de las llamadas Bellas Artes) crearon una prodigiosa familia de mitos inverosímiles y unas fabulaciones descabelladas que no tienen paralelo en otros medios de expresión de la cultura popular”. (1974:190)

Pero los cómics, no satisfechos con la creación de héroes, fueron más allá y crearon a partir de la segunda mitad de los años treinta, una familia de superhéroes que desafiaban leyes biológicas y físicas. Cada superhéroe creado no nacía de la nada, se inventó para cada uno de ellos un origen biográfico y una explicación de las fuentes de

²² Confrontar con GUBERN, R., 1974. Mensajes icónicos en la cultura de masas. *Op.Cit.*, págs. 189-190

su poder: la picadura de una araña para Spiderman, la inyección del suero de supersoldado para Capitán América, etcétera. El origen del poder de los superhéroes podía ser mágico, sobrenatural, por la ciencia o por sus facultades como en el caso de Batman. Así es como, gracias a estos superpoderes, los héroes de los cómics son inmortales y no envejecen físicamente.

En cuanto a su estructura psicológica, estos héroes justicieros usurpaban las funciones propias del poder judicial y violaban la base de la convivencia social al apropiarse el derecho de determinar quiénes y cómo debían ser castigados. Sin embargo, su ilegalidad era tolerada, aceptada y hasta aplaudida por la sociedad por la ejemplaridad moral que ellos enarbolaban²³.

Sin embargo, el superhéroe no estaba sólo, actuaba acompañado de un escudero, elemento que proviene de la caballería medieval, al mejor estilo quijotesco actuando en pareja o en equipo como Batman y Robin, Asterix y Obelix, Paturuzú y Upa, etcétera.

También, muchas veces, el héroe se encontraba rodeado de la heroína que solía caracterizarse por su pasividad, como complemento del héroe y como premio final para él, producto esto de una cultura machista.

Pero, el héroe, para ser tal, precisaba de la existencia de un enemigo, en este caso el villano, que luchaba por conseguir objetivos propios o para sus aliados, pero su lucha era presentada con rasgos negativos por el autor. El villano con su iniciativa provocaba las respuestas del héroe y conllevaba así a la progresión de la historia.

Sin embargo, la idea del villano fue utilizada en la historieta no sólo para hacer progresar la historia, sino también para ofrecer una explicación del mal y de las desgracias humanas, y permitir así una proyección de los odios por los fracasos en la vida cotidiana²⁴.

En cuanto al aspecto físico del villano, fue siempre realizado con rasgos violentos, feos, incluso de deformidad, por ejemplo los delincuentes de *Dick Tracy* que tenían todos rasgos faciales deformes, incluso algunos rozaban lo animal. La apariencia física de los personajes fue adjetivada con una interpretación estética de sus valores éticos, haciendo de este modo que su descripción física cumpla además la función de representación moral.

Estos rasgos arquetípicos se repetían en diferentes cómics ya que funcionaban como símbolos que aglomeraban en un objeto toda una significación que sirve para

²³ Confrontar *Ídem*. Pág. 196

²⁴ Confrontar *Ídem*. Págs. 211

identificarlos, por ejemplo el ladrón de bancos tenía siempre una bolsa con el signo pesos, el vagabundo llevaba un saco con sus pertenencias a cuesta, el superhéroe contaba siempre con un antifaz o máscara para ocultar su identidad, etcétera.

Así es como se puede observar que el personaje nunca fue una construcción por obra del azar, siempre fue constituido en base a un relato que lo hacía progresar dentro de la historia. Se lo dotó de una biografía, un pasado e incluso un futuro, una familia, un grupo de amigos o equipo de trabajo, y se lo construyó gráfica y narrativamente para que demostrara sus aspectos y cualidades morales, y de este modo pudiera pasar a formar parte de una sociedad.

Así es como se puede decir que el lector es capaz de reconocer a los personajes propuestos gracias a su memoria y a la persistencia de ciertos atributos iconográficos característicos, que favorecen la individualización, como aspectos estéticos de los personajes, códigos gestuales, expresiones faciales, entre otros²⁵.

Pero en las historietas la redundancia no opera únicamente por la repetición de aspectos de los personajes, sino también con símbolos convencionales que se añaden al mensaje para expresar amor, ira, cansancio, etcétera. Es aquí entonces, cuando hablamos de una estructura iterativa.

Un mensaje tiene mayores posibilidades de ser adecuadamente recibido si responde a las expectativas y hábitos, es decir si cumple con una *estructura iterativa*. Si se incumple con esta estructura, se corre el riesgo que el mensaje no sea bien recibido por el público que está acostumbrado y comprende ciertos tipos de relatos, sin embargo no se puede deducir que el lector repudie indefectiblemente lo que no conoce, aunque existe el riesgo de que ocurra o que incluso no pueda ser comprendido²⁶.

Esta estructura iterativa se encuentra presente siempre en todas las narrativas de la cultura de masas, la estandarización que produce muchas veces la industria cultural, por razones económicas de productividad y rentabilidad, adiestra el gusto y las expectativas del público hacia lo ofrecido. Sin embargo, esto no hace que dentro del cómic no puedan existir propuestas novedosas u originales: el gran desafío consiste en realizar nuevos mensajes que no sean tan radicales como para convertir al nuevo mensaje en confuso.

Otro aspecto decisivo en la comprensión de las estructuras iterativas de la cultura de masas son las normas de conducta impuestas por la moral y la censura social. En la

²⁵ Confrontar *Ídem*. Pág. 170

²⁶ Confrontar *Ídem*. Pág. 214

producción de las obras, los códigos de conducta están restringidos a lo que la sociedad determina como correcto, como por ejemplo no ofender a las comunidades religiosas a alguna clase determinada, no generar mensajes racistas, xenófobos, etc., restricciones atribuidas por tratarse de obras que se difunde entre un público muy amplio que incluye varias religiones, clases sociales, ideologías, razas, etc. Un ejemplo de estas normas aceptadas es que el villano de toda historieta debe ser castigado al final de la obra y el héroe recompensado. Sin embargo, las normas morales varían según diferentes contextos culturales, sociales y políticos, por lo tanto la estructura iterativa y las expectativas de los consumidores se transforman con tales contextos, por ejemplo en un cómic árabe no podrán aparecer mujeres ligeras de ropas, o cuando algunos cómics son traducidos a otros idiomas se eliminan o convierten las jergas.

Pero, además de estos condicionamientos ideológicos existen otros relacionados al medio en donde se difunde la historieta, como por ejemplo la extensión de las tiras diarias que se publican en los periódicos. En este tipo de historieta seriada, la estructura iterativa es introducida redundantemente para ayudar al lector a volver al hilo narrativo tras una pausa de veinticuatro horas.

Uno de los mejores ejemplos de la estructura iterativa es la historieta *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay (imagen 12) basada en un niño que vive peripecias fantásticas para aparecer despertándose siempre en la última viñeta. Este inmutable y monótono desenlace, conocido por todos los lectores al comenzar un nuevo episodio, no frustra el interés del receptor sino que, por el contrario, deriva en un goce por la función ritual.

La ritualidad es un rasgo característico del arte que ha estado presente en todas las épocas de la civilización: sus orígenes se encuentran vinculados a la función mágica o religiosa del arte primitivo. De este modo, la mitificación y ritualidad del arte estuvo presente en toda la historia de la humanidad, comenzando en el arte primitivo de las cavernas, siguiendo por las antiguas civilizaciones como la egipcia, la griega, la romana e incluso las indoamericanas, que crearon grandes monumentos, esculturas, e incluso templos de gran envergadura artística ligados a una función ritual religiosa. Más tarde llegó la iglesia católica cuya función mitificadora de la imagen fue extrema con las imágenes de los santos, los grandes vitrales e incluso las enormes cúpulas de las iglesias y catedrales pintadas que relataban mediante iconografías pasajes de la Biblia. Si bien estos símbolos fueron forjados no por la masa sino desde un estrato considerado

superior, a medida que esto ocurría quienes activaban estos valores míticos de las imágenes procedían de las clases populares.

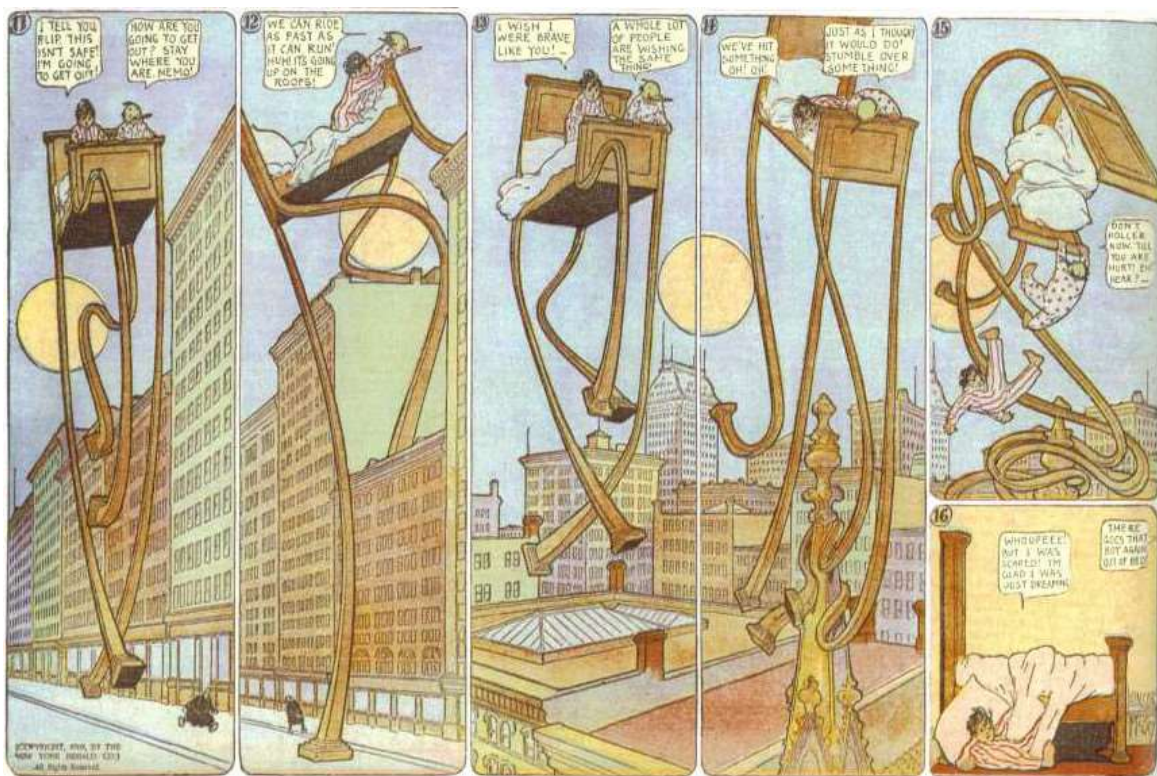


Imagen 12 - *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay

1.5 Serialidad

Para finalizar este capítulo, se analizará un elemento fundamental de la historieta moderna y de la tira cómica: la serialidad, siendo una de las formas en que se construye el sentido, se produce relación entre la obra y el lector, y se mantiene el interés y la expectativa en el relato. Hay que remarcar que, por una parte, la serialidad aparece en la estructura misma de la historieta, donde la acción es el resultado de unir las imágenes en una secuencia, es decir surge de armar una *serie* en el acto de lectura. Por otra parte, la serialidad es, sin dudas, un indicio central de la genealogía de la historieta, de su origen en la prensa escrita. Antes de la existencia del cómic, el periódico, reactivando prácticas milenarias de la cultura oral, por el carácter “iterativo” de su existencia mediática (su aparición regular y predecible), el carácter repetitivo y “ritual” de su agenda y el lugar preponderante de lo folletinesco en sus páginas - tanto en sus noticias

como en sus ficciones-, desde mediados del siglo XIX creó un lector atravesado por el goce de las diversas variantes de la serialidad.

Según Umberto Eco (1965:278 y ss.), en el cómic se han podido distinguir dos formas de serialidad, la basada en la incertidumbre del “¿qué pasará?”, propia de las historias de folletín, y la serialidad de un esquema que se repite, y sobrevive por el gusto a la redundancia y la función ritual. Estos dos tipos de serialidad fueron estrategias utilizadas por la historieta para asegurarse un consumo continuo desde sus inicios hasta el día de hoy, y es a su vez la característica que sellará a la historieta como producto de la cultura de masas.

El primer tipo se basa en la incertidumbre: el episodio termina, pero la historia del personaje e incluso la del relato continúa en el próximo. Este tipo de historietas no sólo se ven en el reverso de los diarios a modo de tiras, sino en cómic-books, adoptando del folletín la característica de constituirse como un relato serial. En este tipo de serialidad la historieta se asienta en el suspenso del final abierto de cada entrega, pero la incertidumbre también se genera mediante historias cortas humorísticas o de publicidad, insertas en medio de la entrega y en el final irresuelto de cada página que invita sí o sí a dar vuelta la página y seguir leyendo

El segundo tipo de serialidad se observa por lo general en los periódicos, cuyas historietas mantienen el o los personaje(s), pero la trama comienza y termina en cada entrega, formando parte a su vez de un universo diegético que se sostiene en un contrato de lectura, como por ejemplo *Clemente*, *Gaturro*, *Inodoro Pereyra*, etcétera. En este caso, lo que permite la serialidad es la estructura iterativa, que da paso a que se produzca la mitogenia, la proyección e identificación con personajes o escenas. De este modo, se puede observar que lector se sumerge en un estado de placer ante la repetición y la función ritual, en un gusto por la redundancia.

Capítulo II. Transposición, una herramienta creadora.

“La historieta es un género mayor. Porque, ¿con qué criterio definimos lo que es mayor o es menor? Para mí, objetivamente, género mayor es cuando se tiene una audiencia mayor. Y yo tengo una audiencia mucho mayor que Borges. De lejos, y estoy seguro que Borges también hubiera querido escribir guiones. Como tantos escritores argentinos”

Héctor G. Oesterheld

Transposición, una herramienta creadora

En este segundo capítulo se trabajará sobre el concepto de *transposición*, desarrollando algunos aspectos básicos de dicha actividad interdiscursiva e intentando dejar de lado las nociones reduccionistas de la misma que la asimilan a una mera adaptación de un texto en otro formato o soporte. El objetivo es visualizar a la transposición como una herramienta creadora de nuevos conceptos, ideas y significados, mediante un cambio de soporte, y no una mera copia del texto transpuesto. A partir de esto, buscará problematizarse la relación entre la literatura y el cómic.

2.1 Hablemos de transposición

En el comienzo de este capítulo se desarrollará el término de transposición, concepto vital para comprender, dentro del marco de la tesis, la relación entre historieta y literatura, y en especial el análisis del caso.

Este concepto ha suscitado diferentes descripciones de la mano de distintos autores, todos ellos aportando desde sus conocimientos un peldaño más a la conceptualización de transposición.

Se podría comenzar diciendo que la transposición es el cambio del soporte, medio, formato o lenguaje original de una obra a otro diverso, y que la misma ha sido una operación semiótica reconocible en todas las etapas de la historia cultural de la humanidad. Sin embargo, esta conceptualización pecaría de escueta e inocente si sólo se hablara del medio o el soporte, ya que el cambio del medio determina además un giro en las condiciones de producción del discurso. Estaríamos hablando de adaptación y no de transposición, porque se trataría de una adecuación de formatos, en donde el formato de origen, la literatura, tendría que caber en el otro formato, el cómic.

Sergio Wolf en su libro *Cine/Literatura. Ritos de pasaje* explica de manera excepcional los pasajes de la transposición. El autor considera como una primera condición esencial comprender que el único modo de pensar la transposición es despojándola de toda atribución positiva o negativa, “*extirpar la discusión de toda jerarquización entre origen y decadencia. Esta distinción, es la que termina conduciendo a pensar la transposición a partir de la idea de que es igual a una traducción.*” (2001:29)

Y es en este punto cuando se genera uno de los problemas más grandes, creer que transponer equivale a traducir implica también creer que hay equivalencias entre los lenguajes, “*que se trata de encontrar palabras que tienen su análogo, que quieren decir lo mismo sólo que en otro idioma u otra lengua*” WOLF, S (2001:30). Traducir es sólo posible cuando nos encontramos en una misma disciplina, utilizando un mismo código, de lo contrario cuando nos sumergimos en un código diferente, como lo es el cómic con respecto a la literatura, las formas de narrar alteran todo tipo de intento de traducción. Si bien es válido considerar que toda traducción involucra una zona de libertad, donde quien la realiza introduce criterios propios demostrando la manera en que ha interpretado el texto, también es necesario saber que esos reemplazos de una palabra por otra son siempre dentro del mismo modo de contar. Por esta razón no es pertinente hablar de traducción como sinónimo de transposición, ya que ésta última implica múltiples factores como cambio de códigos, formatos, reinterpretación del autor, manejo del tiempo y el espacio, y creación de nuevos significados y lecturas.

Cuando se comienza una trasposición, dirá Wolf, la noción de especificidad es indispensable, “*ya que poder comprender la especificidad de cada una de las disciplinas es un punto de partida para pensar las zonas compartidas pero también las zonas diferenciadas.*” (2001:34). En este caso entonces, si la discusión se concentra sobre las palabras del texto original comparadas con las imágenes del cómic, es un argumento absurdo, por ser sistemas disímiles, y no sistemas análogos, como la traducción de un texto de un idioma a otro.

De este modo se debería avanzar más sobre el término para dar cuenta que la transposición plantea una nueva y específica forma de producción de sentido, implicando una resignificación de la obra transpuesta y no una mera adaptación en un nuevo medio.

La transposición, entonces, no podría ser considerada como la traducción de un texto ya que esta última, como diría Christian Metz en *Ensayos de significación en el cine*, es una operación de transcodaje de complejidad menor, es pasar de un código a otro, un proceso de decodificación simple. Por el contrario, la transposición pone en movimiento múltiples significaciones relacionadas a diferentes factores, como el medio en que se realiza, la interpretación del autor, la cultura en que se transpone, entre otros.

La interpretación del autor en esta herramienta toma vital importancia, ya que su mirada será la que determine qué incorporar o qué dejar de lado de la obra original, qué

fragmentos resaltar o cuáles no destacar, incluso qué perfil estético tendrá la historieta, cuestiones todas que dependerán de la *lectura* que haga de la obra original.

De este modo, el autor de la transposición, antes de ser creador, es un *lector* que interpreta el texto, privilegiando ciertos sentidos pero sin traicionar lo que Eco llamaría la *intentio operis* de la misma. Si reinterpretara totalmente la obra a su gusto, o en conceptos de Umberto Eco, realizara una sobreinterpretación, ya no estaríamos en vistas de una transposición sino de una nueva y radicalmente diferente creación. El respeto de las pautas genéricas en que se mueve la obra original o de las enciclopedias movilizadas por la misma forma parte de esa *intentio operis* a respetar.

Uno de los autores que más ha trabajado sobre el concepto de transposición ha sido Gérard Genette, quien es su texto *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (1989), analiza las operaciones transpositivas como una de las relaciones de transtextualidad, esto es, las relaciones que establece un texto con otros, distinguiendo cinco tipos de relaciones transtextuales, siendo una de ellas la hipertextualidad, que podría resultar equivalente a la transposición. De este modo, Genette dirá que la transtextualidad es “*todo lo que pone al texto en relación manifiesta o secreta, con otros textos*”. (1989:09)

La hipertextualidad entonces será la relación que mantiene un hipertexto con un texto anterior, llamado por Genette, hipotexto. Sin embargo en esta situación puede suceder que el hipertexto no nombre en absoluto al hipotexto, pero que sin embargo, le debe la existencia a éste. De este modo, se podría decir entonces, que de alguna manera todos los mensajes son hipertextuales, ya que no existe obra que en algún grado no retenga otra.

En este sentido, la transposición se encuentra íntimamente relacionada con lo que Mijaíl Bajtín desarrolló como relación dialógica, caracterizada por la relación que todo texto actual mantiene con mensajes anteriores, refutándolos, ampliándolos y/o reinterpretándolos, y textos futuros que realizarán lo mismo con el texto presente, generando un círculo de diálogo continuo, en donde todo mensaje siempre nace de la existencia de otro. Es decir, que entre el estilo del autor y el del texto madre se espera que emerja alguna de las formas posibles de diálogo, una puesta en relación entre las dos obras.

Ninguna transposición puede ser considerada como la lectura o interpretación definitiva de una obra, porque eso equivaldría a cerrar el sentido, negando todo otro significado que podría dársele. En este sentido Wolf afirma que “*la conciencia de que*

una transposición sólo es una versión de tantas imaginables deja en evidencia su condición provisoria, de elección posible, pero parcial, que podrá o no ser refutada, completada, ignorada por otras transposiciones que el futuro quizás aporte para confrontarlas". (2001:78)

De este modo la transposición es un instrumento creador de significados y reinterpretaciones, y ha sido una de las herramientas que ha definido zonas claves de la cultura mediática. Literatura clásica reinterpretada en cómics, en largometrajes, en radioteatros, o incluso en series o novelas televisivas han sido algunos de los ejemplos más destacados. Sin embargo, esta postura positiva sobre la transposición ha sido aceptada por el ámbito académico en los últimos cincuenta años, anteriormente se le asignaba meras funciones de reproducción o copia, ligadas al entretenimiento. Una de estas últimas posturas fue la de Theodor Adorno, quien en la década del cincuenta estudió transposiciones televisivas de la novela popular situando de manera pesimista el pasaje de ciertas obras a los grandes medios de comunicación de masas.

2.2 Trasposición de la literatura al cómic

La historieta, como se explicó anteriormente, nació en los grandes periódicos de distribución masiva de Estados Unidos a fines del siglo XIX, como "comic strip", es decir como tira cómica, es por esto que no contenía grandes desarrollos argumentales y fue referenciada a partir de artes plásticas preexistentes como el dibujo, la pintura o la ilustración, y no con su función de relato. Habría que esperar entonces hasta la década del '20 para que en ese mismo país aparecieran las historietas de aventuras, que en un principio surgieron de la literatura clásica. Es así como en 1929 Harold Foster adaptó en formato de tira diaria *Tarzán de los monos* de Burroughs²⁷.

De este modo, la transposición de la literatura al cómic consiguió desde un comienzo aproximar estas dos formas diferentes, pero a la vez contiguas, de narrar historias, y logró acercar la literatura a las masas populares desde una nueva forma de narrativa mediática. Este lazo permitió que la historieta fuera la puerta de entrada a la lectura literaria de sectores sociales que anteriormente se encontraban excluidos al acceso de dichas obras. Sin embargo, si bien la historieta de aventura se desarrolló en

²⁷ Confrontar CANAL ENCUENTRO, 2013: *Continuará... (Historietas Argentinas). La Argentina en Pedazos*. Temporada número 1, 4 y 5. Capítulo número 11, 6 y 1. Tomado de la página web http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/programas/ver?rec_id=117571

los años '20 ligada a la literatura, fue incursionando a lo largo del tiempo en sus propias temáticas, géneros y formas de narrar, hasta lograr producir sus propias historias que hoy en día serían difíciles de imaginar relacionadas a la literatura, como por ejemplo las aventuras de los superhéroes.

La literatura por ser el modo de narración dominante hasta el siglo XIX, proveyó al cómic de historias, manteniendo la relación de fuente de argumentos. Aquí jugó un papel muy importante el peso del canon literario, determinando de qué transposiciones había que ocuparse, partiendo del interés que recubría la obra y la dimensión simbólica del relato y el escritor. Esto se debió a que durante mucho tiempo la literatura fue concebida como de mayor valor cultural o artístico que el cómic, ocupando éste último un lugar de mero adaptador, olvidándose del lenguaje de la historieta, y de los procesos de resignificación. Es por esto, que durante mucho tiempo, en nuestro país se llamó novelas ilustradas a los primeros textos transpuestos, como si el nexo con la literatura prestigiara a la historieta²⁸.

Este poderío de la literatura por sobre el cómic, conllevó a un problema en las críticas, ya que se pensaba que seguir con precisión ciertas indicaciones del texto como modos de narrar, escenas claves, ubicación espacial de los personajes, entre otros, daría como resultado una mayor cercanía al texto de origen y por lo tanto mayor prestigio a lo creado. Pero lejos de generar esta situación, el producto fueron adaptaciones que, si bien sirvieron para insertar el cómic en el mercado, no llegaron a ser “transposiciones” y resultaron aburridas y monótonas.

Como se dijo en el apartado anterior, la transposición siempre tuvo un elemento fuertemente interpretativo al invertir, de alguna manera, el sentido habitual de las obras, recuperando sentidos ocultos, introduciendo reinterpretaciones, y generando nuevas claves para la lectura de la obra transpuesta. De este modo, transponer un texto literario a historieta implica poner en un conjunto de viñetas lo que anteriormente se encontraba sólo en palabras, y para esto es necesaria la interpretación y las decisiones del autor. Se deben elegir qué palabras del texto original se mantendrán, cuáles serán transpuestas a imágenes, cuáles quedarán totalmente desechadas, qué encuadres, colores, estilos gráficos y técnicas se utilizarán, siendo éste un trabajo de una gran capacidad creativa, ya que se corre el riesgo de que la historieta contenga un exceso de texto y se transforme en un mero resumen ilustrado de la obra.

²⁸ Confrontar *Ídem*

Así es como se puede decir que la transposición de la literatura al cómic implica múltiples herramientas, ya que mantener el clima que el autor original ha generado en su obra sin caer en la copia, no es tarea fácil. En cuanto a este tema Oscar Steimberg, en su libro *Leyendo historietas*, señaló dos formas que suele utilizar la transposición. La primera es la que respeta *“los motivos temáticos principales o la normatividad de un género, privilegia la accesibilidad de la lectura; es una permanencia del relato, de lo narrativo tal cual se lo conoce, en la transposición, a la que se llega, entre otras estrategias, jerarquizando sus funciones nucleares y la importancia del desenlace”* (STEIMBERG. 2013:150). La segunda forma, se basa en tomar un nivel específico del texto original, sólo un eje de la obra, y transponerla en base a esa temática.

Algunas estrategias utilizadas para lograr la transposición son por ejemplo las omisiones o elipsis de secuencias y/o personajes, la hipérbole o las exageraciones que destacan algunos conceptos que pueden estar o no acentuados en el texto original, la forma de distribución en la página y secuencialización de las viñetas para la construcción del tiempo, entre otros. Algunas de estas cuestiones serán tratadas en un apartado más adelante.

Así es como de esta forma se puede observar que la historieta guarda una estrecha relación con la literatura y con otros medios en todas sus etapas. Por un lado tomó de la literatura temas, géneros y personajes, y del cine y la fotografía características de encuadre y de secuencialidad. Pero por otro lado, el cómic suministró temas y personajes al cine en especial los superhéroes, fue tomado como materia artística en la corriente de pop art, y facilitó recursos al género de la fotonovela. Este tipo de relaciones de contenidos entre diferentes narrativas mediáticas y la cooperación entre distintas industrias de la cultura de masas, es lo que Henry Jenkins denominó cultura de la convergencia, en donde la transposición de la literatura al cómic ha sido parte.

De este modo, esta relación ha podido demostrar a lo largo de la historia del cómic que si bien la historieta realista y de aventura surgió ligada a las grandes obras literarias, intentando obtener una valoración social positiva por medio de ésta, lo que la transposición ha creado en el cómic han sido múltiples y variadas formas de resignificar y reinterpretar esos textos, pero a la vez una inserción de una gran masa de lectores que hasta el momento se encontraban excluidos de la literatura clásica, utilizando para dicho fin infinidad de herramientas y la creatividad sin límite de sus autores.

2.3 La temporalidad en la transposición

Como se planteó en el primer capítulo, uno de los obstáculos más importantes que ha tenido que sobrepasar la historieta en todo su desarrollo ha sido el del tratamiento del tiempo.

En un primer comienzo, el paso del tiempo era desarrollado en los textos de apoyo que contaban con frases como “al día siguiente”, “diez años después”, “mientras tanto”, entre otros, que servían de soporte para guiar al lector en la temporalidad de la historieta. Más tarde se comenzaron a introducir elementos dentro de la imagen de cada viñeta que demostraban el paso del tiempo como los reloj de pared, reloj de pulsera, calendarios, tiempos enunciados por los personajes en los globos, etcétera.

Sin embargo, lo que nos interesa en este trabajo son los otros medios de significar el tiempo que tiene la historieta, a través de sus construcciones discursivas y de su estilo propio, y los mecanismos para transponer el tiempo de la literatura al cómic.

Podríamos comenzar diciendo que la historieta se encuentra estructurada en imágenes consecutivas: las viñetas, que representan secuencialmente períodos consecutivos de un relato. Las viñetas son las unidades narrativas que representan el espacio/tiempo, y se encuentran separadas entre sí por un espacio en blanco que constituye el tiempo omitido que el lector suple mentalmente.

En la literatura la noción de tiempo la brinda el relato mismo, los adverbios de tiempo que se encuentran en el texto, en cambio en la historieta existe una convención cultural en donde la prioridad temporal es de izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior. Así es como el personaje de la izquierda es el que comienza la acción y el de la derecha el que la culmina, estando ésta convención asociada a la lectura occidental, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

La simultaneidad de acciones en un relato es otro punto en donde la historieta ha tenido que desarrollar sus herramientas discursivas. Mientras que en la literatura se emplean los adverbios de tiempo como “mientras tanto”, “al mismo tiempo”, “durante”, “mientras”, entre otros, para demostrar la simultaneidad de acciones, la historieta ha creado diferentes elementos gráficos para transponer discursos literarios, ya que debió reducir la cantidad de texto escrito para dar lugar a la ilustración.

La presencia de acciones simultáneas dentro de un mismo espacio ha sido desarrollada por la historieta mediante diferentes herramientas. Una de ellas fue la utilización de planos amplios que permiten que dos acciones se desarrollen dentro de un

solo y mismo cuadro, sin necesidad de realizar varias viñetas con algún rótulo o texto de apoyo.

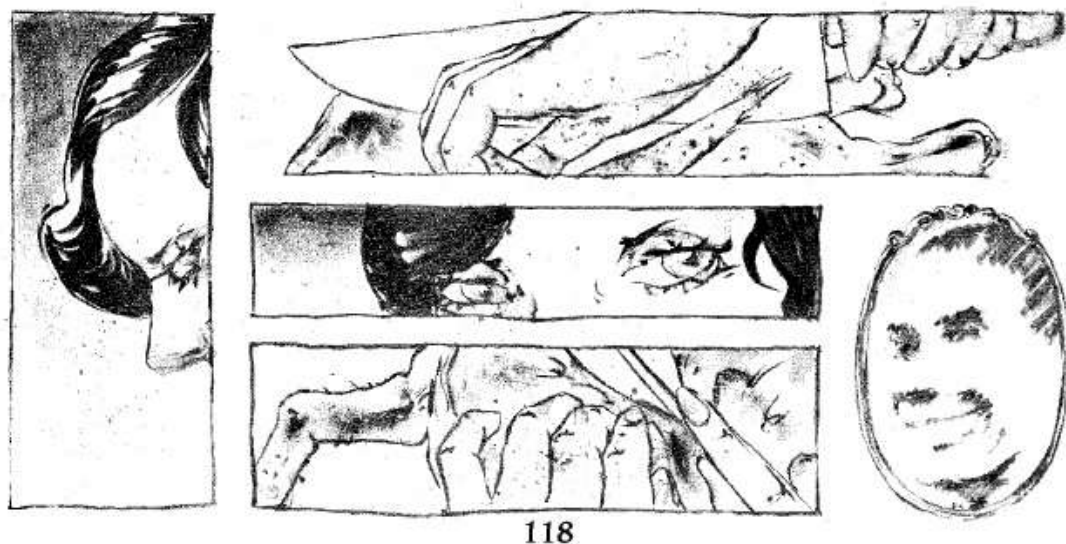
Otra herramienta utilizada para la simultaneidad en la historieta ha sido el desarrollo de viñeta dividida. Este elemento puede utilizarse tanto para las acciones que no se producen dentro de un mismo espacio físico, como para las acciones que ocurren en el mismo espacio pero deben mostrarse por separado para marcar algún detalle. Un ejemplo particular de esto es la viñeta que se observa más abajo, de la transposición de *Boquitas pintadas* (imagen número 13) realizada por El Tomi y Manuel Aranda.

El original transpuesto, *Boquitas pintadas* de Manuel Puig, relata la historia de amor, sexo y dominación, en un pueblo pequeño, que el protagonista Juan Carlos mantiene con Nené, Mabel y la viuda Di Carlo, al mismo tiempo en que se desarrollan las historias de Celina, Pancho y la Rabadilla. En este relato las relaciones de dominación, la moral sexual y el machismo, son la base de la historia. Es esto lo que llevo al Tomi y Aranda a tomar la decisión de elegir una parte esencial de esta novela que demostrara estas características de manera excepcional, y dejar de lado cualquier otro capítulo. En la transposición, los autores tomaron el pasaje en donde la sirvienta de la señorita Mabel, Raba, asesina de una puñalada a su enamorado y comisario del pueblo, Pancho, tras descubrir que una noche sale de la habitación de su patrona luego de haber mantenido relaciones sexuales²⁹. Este momento dramático de la novela debía ser transpuesto de manera específica, es por esto que la decisión de los autores es representar en detalle el momento en que Raba, cuchillo en mano, recuerda el desprecio de Pancho mientras troza un pollo, acentuando la imagen de la carne, el cuchillo y la mirada entre triste y agresiva de la sirvienta, acciones que se realizan al mismo tiempo y en el mismo espacio, pero que deben ser destacadas por separado, dividiendo la viñeta, para ejercer drama al relato.

Otro rasgo importante dentro de la temporalidad del cómic, es cómo se trata la evocación de un acontecimiento anterior, lo que en cine se denomina flashback. Como dijimos anteriormente, en la literatura escrita basta con utilizar frases con adverbios de tiempo como “diez años atrás”, “tiempo atrás”, “algunos años antes”, “anteriormente”, entre otros, o especificar directamente la fecha en que aconteció la acción, es decir, son las palabras las que permiten comprender la vuelta atrás. Pero el cómic, en las transposiciones, ha tenido que buscar mecanismos para reemplazar partes de los textos

²⁹ Confrontar con PUIG, M. 1993. *Boquitas pintadas*. Barcelona: Seix Barral. Págs. 181-194

originales, y con ellos estos adverbios, no sólo para que no se transformen en meras adaptaciones, sino además, para poder desarrollar el tiempo dentro de los dispositivos de producción de la historieta y no de la literatura escrita.



118

Imagen 13 – Transposición de *Boquitas pintadas* de El Tomi y Aranda.

Al principio, la historieta utilizó textos de apoyo que demostraban el flashback, pero a medida que el cómic pudo desarrollar sus propios mecanismos de producción, construyó un conjunto de elementos gráficos que sirvieron para demostrar la vuelta atrás en el tiempo, como la forma del cuadro de la viñeta, imágenes o fondos difuminados, o viñetas dentro de los globos de pensamiento de los personajes. Muchas otras veces el flashback ha sido acompañado de transformaciones en el entorno como diferencia de aspecto del personaje, colores, vestimentas, objetos, etcétera, utilizados como mecanismos para que el lector pueda comprender la vuelta en el tiempo.

Sin embargo, la realidad demuestra que si bien existen determinadas convenciones para el tratamiento de la temporalidad en la historieta, la mayoría de las veces queda en manos del autor la creación de nuevos mecanismos que se adapten al guió y a la idea original transpuesta. En esa búsqueda, la creación y la capacidad del guionista y del dibujante son esenciales, y es lo que transforma una mera adaptación en una transposición. Un ejemplo de esto es la transposición que realizó José Muñoz de un capítulo de *Los Lanzallamas* de Roberto Arlt, “*La agonía del Rufián Melancólico*” (imagen número 14). En la obra original, el Rufián Melancólico se encuentra agonizando y con una sed considerable en la sala del hospital, de repente recuerda un

charco de agua sucia que había al pie de un poste, en la herrería en la que jugaba cuando era pequeño. De este modo, en el texto madre para mencionar el recuerdo se utiliza la frase “*Ávidamente recuerda...*” (ARLT. 2005:79), pero en la transposición a historieta Muñoz utiliza como recurso colocar el globo del diálogo del presente sobre las imágenes del pasado, y realiza una comparación entre el protagonista de niño y de anciano, colocando carteles indicadores de cada uno.

Resumiendo, en el tratamiento de la temporalidad la historieta ha desarrollado características propias y ha sabido a través del tiempo desplegar todo un conjunto de mecanismos y recursos propios para demostrar el paso del tiempo o la vuelta atrás del mismo. En el proceso de transposición este elemento no fue dejado de lado, sino que cada autor, si bien se mantuvo dentro de las convenciones temporales del cómic, también supo crear sus propios recursos aggiornados al texto original que se transponía.



Imagen 14 – La agonía del Rufián Melancólico, transpuesto a historieta por José Muñoz.

2.4 Focalización y puntos de vista

La literatura es una arte que permite que el autor pueda extenderse sobre el uso de las diferentes focalizaciones, goza de una amplia libertad y autonomía para establecer los diferentes puntos de vistas. Es por esto, que la historieta ha tenido que buscar propios mecanismos internos para hacer uso de las diferentes focalizaciones en las transposiciones.

Como se dijo en el primer capítulo del presente trabajo, la posición del narrador se observa en un discurso, mediante la persona gramatical que se utiliza y por el conocimiento del que narra respecto a los acontecimientos. Así es como en todo discurso se distingue un sujeto de la enunciación, pero no nos referimos al autor, al sujeto empírico que produce el texto, sino al que lo narra.

De este modo encontramos diferentes tipos de narradores, que en el discurso literario se observan en la persona gramatical de la narración y por consiguiente la conjugación de los verbos.

Como se planteó al comienzo de este trabajo en un relato puede existir un narrador omnisciente, que sabe más sobre la historia que cualquiera de los personajes y se encuentra en tercera persona; un narrador que sabe lo mismo que los personajes, sólo tenemos conocimiento de lo que dicen o hacen los personajes pero no accedemos a su mundo interior también en tercera persona; y además existen los narradores en primera persona que pueden ser protagonistas o testigos.

Para transponer un discurso en narrador omnisciente la historieta ha desarrollado los cuadros de apoyo o cartucho, en donde se detallan algunas descripciones o características a destacar. Estos cuadros de apoyo muchas veces toman el papel de la voz en off en el cine en donde *“una entidad narrativa, presente o ausente, refiere ciertos acontecimientos o percepciones sin que las veamos en el momento preciso en que los narra”* (WOLF. 2001:60)

Sergio Wolf en su libro *Cine/Literatura. Ritos de pasaje* describe algunos usos que pueden darse de la voz off, y que la historieta ha tomado de igual forma. El primero será la responsabilidad de ubicar la narración en la interioridad subjetiva del personaje, y el segundo, pero no menos frecuente es que se la emplee buscando un efecto de prólogo. Lo relacionado con la interioridad de los pensamientos del protagonista, el fluir de la conciencia o monólogos interiores, la historieta lo ha desarrollado de igual modo en los globos de pensamiento del personaje, ya bien sea con texto o con imágenes evocatorias.

El tema de los narradores en primera persona, protagonistas o testigos, es más común en la historieta. Si bien para descripciones específicas o a modo de prólogo se usan los textos de apoyo, los mismos globos de diálogos de los personajes son los que dan cabida a la primera persona del narrador. Sin embargo, como en la temporalidad, ha quedado demostrado que el tratamiento de este tema, si bien cumple con determinadas convenciones, queda en manos de la capacidad de creación y significación de los

autores que transponen un texto a historieta, buscando nuevos mecanismos y elementos gráficos y narrativos.



Imagen 15 - "El corazón delator" de Edgar Allan Poe, transpuesto a historieta por Breccia.

Alberto Breccia es quien nos brinda una vez más, un ejemplo extraordinario del manejo del narrador en su transposición de "El corazón delator" de Edgar Allan Poe (imagen número 15). En el texto original la historia es narrada en primera persona constantemente, como si se tratara de una especie de confesión del protagonista. La opción más sencilla que hubiera tenido Breccia era la de dibujar las escenas y colocar en cada globo de diálogo lo que el protagonista narraba, sin embargo, creativo y de pocas palabras como se caracteriza el uruguayo en sus creaciones, decidió escribir y dibujar poco pero componer mucho. En algunas viñeta, oscuras y sencillas, Breccia crea un

pequeño recuadro superior en donde coloca de manera escueta las confesiones del protagonista, en algunas incluso prescinde de las palabras y sólo muestra el rostro del protagonista, utilizando la repetición para demostrar el tema de la obsesión.

2.5 El problema de la fidelidad

Sergio Wolf en su libro ya citado pone al descubierto un problema que acompaña a la transposición desde sus inicios, el de la fidelidad. De este modo, la fidelidad puede ser vista desde diferentes ángulos, y en algunos casos sirve para pensar la transposición, pero también puede actuar como único camino a seguir por el autor.

En la transposición muchas veces la fidelidad se utiliza para medir los acercamientos y distancias con el texto de origen, como si a mayor fidelidad mejor fuese el resultado obtenido. De este modo quienes se acercan más al origen del texto obtienen el aval de críticos, mientras que quienes se alejan reciben el menosprecio de los académicos.

Si seguimos esta línea entonces nos posicionamos en un punto en donde *“o bien se traiciona el texto o bien se lo ilustra”* cuando en realidad *“la pregunta que se impone debería ser: ¿cuáles y cuantos debieran ser los cambios para que no ocurra lo uno ni lo otro, ni una traición ni una ilustración?”* (WOLF. 2001:86). En este sentido, Wolf plantea seis tipos diferentes de fidelidad que hacen a los modelos de transposición, de los cuales en este apartado trataremos algunos que competen al tema de estudio.

El primer tipo es el de la “fidelidad posible”, el de la lectura adecuada, en donde la transposición no afecta de manera sustancial el desarrollo de la trama. Sin embargo, cuando Wolf habla de lectura adecuada no busca sancionar como correcta algunas transposiciones, sino que se refiere a los casos donde la lectura que se hizo de los textos intentó direccionarse sobre determinadas pistas rastreables. Es por esto que se habla de una posible fidelidad, ya que este hecho supone que una transposición es una de las versiones posibles sobre un texto.

Wolf se referirá también a la “fidelidad insignificante”, la lectura aplicada, el estilo ausente. Se trata de una transposición mecánica, que resulta en un producto final neutro y anónimo. Como dijimos anteriormente, las transformaciones son inevitables en el proceso de transponer un texto, las diferentes lecturas y resignificaciones forman parte inequívoca de éste, y es por esto, que este tipo de fidelidad no produce ni crea

nada nuevo. No crea una nueva lectura sino que permanece inamovible dentro del argumento, en palabras de Sergio Wolf “*ve a ambas disciplinas como vehículo, como receptáculos de un argumento que perdió su autonomía literaria y no trepó hacia otra autonomía. Los casos de fidelidad insignificantes terminan dibujando una zona de nadie*” (2001:104). Claros ejemplos de este tipo de fidelidad fueron las primeras transposiciones de literatura a cómic, como llamamos anteriormente, las novelas ilustradas (imagen número 16), si bien para ellas era necesario generar mecanismos de transposición para el tiempo y el espacio, la línea argumental era estática, contenían mucho texto original y los autores no jugaban con sus reinterpretaciones, esto último llegaría recién a partir de la década del '60 de la mano del cómic intelectual.



Imagen 16 - *Los tres Mosqueteros*, transpuesto a historieta por José Luis Salinas.

En tercer lugar hablaremos de la fidelidad del “posible adulterio” o la lectura inadecuada, es decir, lo que Eco llamará sobreinterpretación, porque si bien es imposible clausurar el sentido de una obra, no todas las interpretaciones son acertadas, se debe seguir una línea conceptual para no desvirtuar el sentido del texto madre y la visión del autor, ya que si nos desviamos de ésta no estaríamos en el terreno de la transposición sino en el de la creación de un discurso totalmente nuevo. Wolf al respecto nos dirá que *“el concepto de lectura inadecuada no se basa en la idea de que hay una senda que debe seguirse, sino en que ciertas sendas que se siguen, al leer un texto de una cierta manera, ponen al desnudo mayores o menores pertinencias con el autor y su visión del mundo, con su modo de narrar, con sus historias y personajes, con lo que hizo que el texto fuera lo que es.”* (2001:110)

Por último trataremos una de las fidelidades más interesantes en la transposición, la “intersección de universos”. En este caso, en donde podemos visualizar de manera específica el hecho de que la transposición es un diálogo entre dos disciplinas. Cuando un guionista o dibujante de historietas elige un texto literario es porque encuentran en él ciertas zonas de influencia, de diálogo con el autor original. Esas zonas indican las formas en que los nuevos autores leen esos textos, son modos de lectura, pero también son fruto de las afinidades entre el universo del autor original y los nuevos autores.

No se trata de una lectura exacta de la obra: los nuevos autores muestran su estilo, su reinterpretación de la obra sin perder la trama original o el hilo conductor. En este proceso se dejan de lado algunos aspectos del texto primero y se destacan otros, en pos de una nueva y reinterpretada obra. Un ejemplo clave de este tipo de fidelidad es la transposición de “La Gallina Degollada” de Horacio Quiroga realizada por Breccia y Trillo, que se analizará en profundidad en el capítulo siguiente. En esta transposición no queda nada de los diálogos originales en palabras, el nudo de la obra ha sido perfectamente retrato por el trazo de Breccia. (Imagen número 17)

De este modo queda planteada la importancia que se le ha asignado al tema de la fidelidad en las transposiciones, no sólo porque pareciera que en base a ella se acepta o no por los críticos un texto transpuesto, sino porque en realidad es la fidelidad la que determinan cuales son verdaderas resignificaciones y modo de lectura de pensar el texto de origen, y no meras adaptaciones de un formato a otro.



Imagen 17 - "La Gallina degollada" de Quiroga, transpuesto por Breccia y Trillo.

Capítulo III. Del relato de ficción a la historieta

“La Argentina en Pedazos en el fondo era una especie de contraluz de la historia oficial, construida a través de relatos populares”

Juan Sasturáin.

Análisis de un caso paradigmático

En este capítulo se analizará el caso particular de *La Argentina en pedazos*, una reelaboración visual de relatos del canon literario nacional, para comprender y vislumbrar el concepto de transposición. Para ello, primero se describirá la constitución de la historieta en Argentina, su historia, desarrollo y representantes. Luego, se realizará una introducción al lector sobre el corpus de análisis, sus inicios y su relación con el contexto histórico-cultural. Finalizando, se estudiarán de manera puntualizada algunos de los cuentos contenidos en esta selección, para así poder observar los conceptos planteados a lo largo del presente trabajo.

3.1 La historieta Argentina

Para narrar el comienzo de la historieta en Argentina, no se puede hablar de este género sin que hubieran aparecido los primeros medios gráficos de distribución masiva. Sin embargo, se podría comenzar mencionando algunos antecedentes que marcan el inicio del camino. A comienzos del siglo XVIII en el Río de la Plata, se publicaban dibujos satíricos y caricaturescos que enlazaban los terrenos del humor, la política y la protesta, textos anónimos que se pegaban en lugares públicos y se denominaban pasquines. En 1779, en el Virreinato del Río de la Plata aparecieron varios pasquines que representaban a funcionarios cabalgando en burro camino a la horca, con inscripciones relativas al mal ejercicio en sus funciones, seguidas de amenazas e insultos, como respuesta al aumento de la tasa impositiva promulgada por el virrey Vértiz. También hubo algunas ilustraciones de los años anteriores a 1810, que ya demostraban la mentalidad revolucionaria que se estaba gestando, una de ellas mostraba a un burro rebuznando que decía: ‘¡Viva el Rey!’, con las palabras dibujadas en una línea que salía de la boca³⁰.

Sin embargo, recién para la segunda década del siglo XX, con la aparición de las revistas *Caras y Caretas* y *PBT*, la historieta, con sus características propias, se arraigaría en la Argentina. Si bien ambas publicaciones no estaban enteramente dedicadas al cómic, incluían en sus páginas historietas y tiras cómicas, que dieron el puntapié para iniciar a los lectores en este tipo de narrativa.

³⁰Confrontar MASOTTA, O.: *Op. Cit.*, pág. 141

Así es como, en 1912 aparecería la que fue considerada la precursora de la historieta en Argentina, llamada *Las Aventuras de Viruta y Chicharrón*. Esta tira fue la primera en el país en utilizar los globos de diálogo y en mantener los personajes a lo largo de los diferentes números, características básicas de la historieta moderna. Entre otras tiras clásicas de estos años se encuentran *El Negro Raúl*, *Tijerita* y *Pancho Talero* de Arturo Lanteri.

Durante la década del '20 y el '30, en Argentina, la historieta ganaría importancia en los diarios y poco a poco iría construyendo su lugar fuera de ellos. De este modo, en 1931 el diario *Crítica* publica el primer suplemento dedicado enteramente a la historieta. A mismo tiempo, en 1928, también en *Crítica*, aparece uno de los personajes más representativos de la historieta Argentina: *Patoruzú* de Dante Quinterno, primero siendo el personaje secundario de otra historia, para luego ganar su protagonismo y una serie propia. *Patoruzú* (imagen número 18) fue el fiel representante argentino de la historieta que se relacionaba con el entorno político de su época. En los primeros editoriales Quinterno expresaba sus ideas sobre el patriotismo oficial de la época, y a pesar de ser de un indio iletrado, Patoruzú no era ingenuo, y declaraba su adhesión a una candidatura conservadora en la provincia de Buenos Aires, o su indignación por el fraude con el que ganaban los oficialistas en las provincias³¹.



Imagen 18 - *Patoruzú* de Dante Quinterno, considerada por muchos como la primer historieta masiva de Argentina.

En el mismo periódico, un año más tarde, se publicarían historietas que se centrarían en personajes de índole históricos, dejando de lado el género humorístico. Entre ellas se destacaron *El Tigre de los llanos*, dedicada a la vida de Facundo Quiroga, de Raúl Ramage, el *Martín Fierro* y la *Vida de Manuelita Rosas*.

Fue también en 1928 que la Editorial Columba presentó *El Tony*, la primera revista argentina dedicada a la historieta. Durante la década del '30 y el '40, la revista

³¹ Confrontar *Ídem*, pág. 160

presentó obras clásicas literarias adaptadas a historieta, lo que se denominó, como dijimos anteriormente, novelas ilustradas o gráficas.

Es aquí donde se inicia la historia de las transposiciones de la literatura a historietas en Argentina, a finales de la década del veinte en donde *El Tony* adaptaría relatos clásicos de la literatura, como *Hansel y Gretel*, *Robinson Crusoe*, *La Isla del Tesoro*, *Simbad el marino* y *Buffalo Bill*. Estas adaptaciones literarias fueron realizadas por diferentes dibujantes y guionistas como Bruno Premiani, José Luis Salinas, Enrique Rapela, Sanyú, Juan Sasturain, Carlos Trillo, entre otros.³²

Fue así como, para la editorial Columba ilustrar novelas decimonónicas jerarquizaba la historieta, pero en vez de producir una reelaboración del material transpuesto, las nuevas producciones operaban como verdaderas adaptaciones empobreciendo el relato madre. Se trataban de cuadros que contenían cartuchos o textos de apoyo, por lo general debajo del dibujo, con frases literales del texto a transponer.

José Luis Salinas fue uno de los principales autores de nuestro país en transponer textos literarios a historietas en la década del treinta; dentro de su estilo realista se basó en dos modelos: uno, Harold Foster, dibujantes de *Tarzán* y el *Príncipe Valiente*, y el otro, Alex Raymond, autor de *Flash Gordon*. Si bien Salinas creó una historieta con argumento propio, *Hernán el Corsario*, su base creativa consistía en transponer grandes textos de la literatura de aventura, siempre con un perfecto estilo realista, sobre todo en la anatomía humana, los detalles y la producción de animales. De este modo transpuso muchísimas obras, entre las que se destacan, *Los Tres Mosqueteros* de Dumas, *La Costa de Marfil* de Salgari y el *Libro de la Selvas Vírgenes* de Kipling. Al comienzo, este autor ignoró los globos de diálogos que caracterizan al cómic, seleccionando fragmentos del texto a los que acompañaban con dibujos; sin embargo, años más tarde, sus tiras fueron reeditadas y se le asignaron las características básicas del género, convirtiéndolas en verdaderas historietas.³³

En los trabajos de Salinas las ilustraciones no se ligaban en un guión secuencial ni llevaban globos de diálogo, por lo que se denominaron, como bien se dijo antes, novelas ilustradas, preocupándose en especial por la fidelidad del texto madre. De este modo José Luis Salinas fue el referente de un tipo de historieta muy común en la década

³² Confrontar PEREZ DEL SOLAR, P. 2011: "Los rostros de la violencia. Historietas en la Argentina en Pedazos". Revista Iberoamericana, Vol. LXXVII, Núm. 234, Enero-Marzo 2011. Págs. 59-86

³³ Confrontar CANAL ENCUESTRO. 2013. Continuará... (Historietas Argentinas). La Argentina en Pedazos. Temporada número 5. Capítulo número 7. Tomado de la página web http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/programas/ver?rec_id=117571

del '20, ligada un concepto de lectura que tenía que ver con los grandes textos literarios, y también a un modo de creación de historietas ligado al artista plástico, por esto la perfecta definición con la que creaba el autor.

A partir de la década del '40 en Argentina, nacieron varias revistas de historietas especializadas en la producción de cómics basados en obras literarias. Una de ellas fue *Intervalo* (imagen número 19), de la editorial Columba de 1945 y otra *Aventura*, de editorial Abril de 1947, siendo esta última donde trabajó por primera vez transponiendo obras Alberto Breccia.



Imagen 19 - Revista *Intervalo*. En su tapa se observa que incluye un texto de Shakespeare.

Intervalo nace junto con otras dos revistas de Columba, *Fantasia* y *D'Artagnan*, tras el éxito de *El Tony*. En referencia a las transposiciones de *Intervalo*, Laura Vazquez en su libro *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina* indicará que el éxito de éstas se debió a que

“Al principio cuando sale la revista, la Argentina tenía una cultura importante, los lectores miraban hacia fuera, hacia lo que pasaba en Europa, lo que pasaba en los círculos literarios. Entonces los directores y editores teníamos que estar enterados de lo que pasaba en el ambiente de la cultura, estar al tanto de las grandes novelas y los grandes autores. El pueblo no podía acceder a esto porque eran libros demasiados largos. Pero con el truco de la novela ilustrada, si se podía enganchar a los lectores” (Presa, 2005).” (2010:242)

De este modo, *Intervalo* generó un espacio en donde el acceso a la literatura seguía el camino del entretenimiento: *“eran novelitas sencillas, para que la gente tuviera contacto con la literatura. Pero no eran historietas en el sentido moderno” (Presa, 2005).” (VAZQUEZ. 2010:243)*

Así es como se puede observar que para ganar prestigio la historieta que se publicaba en *Intervalo* se apoyaba en obras literarias, con ausencia de guión autónomo ya que el mismo se limitaba a reproducir textualmente el texto original tomando la ilustración a modo de adorno, sin generar la relación de texto e imagen típica en la narrativa del cómic.

En las décadas del '40 y del '50, la historieta se volvió un producto masivo, siendo las editoriales Abril, Códex, Columba, Dante Quinterno, Frontera y Manuel Láinez los cimientos de esta nueva historieta nacional. De este modo, la industria local de historietas conformó un sistema de sindicatos como los creados en Estados Unidos para la profesionalización del área. Autores como Guillermo Divito, Ramón Columba, Dante Quinterno y Héctor Torino realizaron sus trabajos con este método. Se trataba de agencias intermediarias para la publicación de los materiales en los diarios, lo que permitió que al desligarse la producción de cómics de las redacciones de los diarios se divulgaran por otros medios.

Así es como, Dante Quinterno, padre de *Patoruzú*, funda en 1935 el “Primer Sindicato Argentino de Distribución de Historietas” basándose en el King Features Syndicate de Estados Unidos. Por su parte, el sindicato Surameris, fundado por Editorial Abril, trazó un “Código Especial de Normativa” homogeneizando el criterio estético de sus obras.

La creación de los sindicatos conllevó a otro tipo de producción de la historieta nacional, en cuanto a esto Laura Vazquez en su libro ya citado afirma que durante la misma época fueron “*significativas las asociaciones de tipo familiar, como es el caso de los hermanos Columba, los Civita y los Oesterheld. Por otra parte, empresas como las de los dibujantes Dante Quinterno (Patoruzú, 1936) y Guillermo Divito (Rico Tipo, 1944), evidenciaron el conocimiento publicitario a la hora de proyectar sus revistas*”. (2010:13)

Por otra parte los sindicatos cambiaron la forma de remuneración del historietista. Anteriores a ellos “*era corriente que el historietista no recibiera un salario sino que los editores fijaban una suma “por cuadro dibujado” en el caso de los dibujantes, o por episodio en el caso de los guionistas. Los honorarios se tarifaban por cada viñeta y en el caso de Columba, cada dibujante era asignado en una planilla a una categoría cualitativa. La mayor aspiración de un profesional era el acceso al rango más elevado, una jerarquía que no sólo aportaba beneficios económicos, sino la posibilidad de plantear exigencias laborales. La producción debía adaptarse, asimismo, a los formatos y a la periodicidad de las publicaciones*” (VAZQUEZ. 2010:15). Con la nueva modalidad de producción, eran los guionistas y dibujantes quienes establecían los precios de sus obras.

En esta etapa, dirá Masotta, “*lo que se refiere a los aspectos estéticos del dibujo, a la capacidad de contar en imágenes y a la vez conservar ciertos aspectos difíciles del grafismo y la composición, la historieta en la Argentina cuenta con cuatro grandes nombres: José Luis Salinas, Arturo del Castillo (chileno), Hugo Pratt y Alberto Breccia (uruguayo)*”(1982:144).

Para finales de la década del ‘50 aparecen las revistas *Hora Cero* y *Frontera* publicadas por la Editorial Frontera de Oesterheld quien era el guionista de la mayoría de sus historias. Ambas revistas contaban con grandes dibujantes como Hugo Pratt, Alberto Breccia, Solano López, Arturo del Castillo, José Muñoz, entre otros. Fueron esas revistas quienes le dieron vida a personajes como *El Eternauta*, *Ernie Pike* y *Sherlock Time*.

Sin embargo hasta la década del ‘50 la creación de historietas estaría ligada a una lógica de producción comercial que no dejaba espacio para lo que Laura Vazquez denomina “*un programa renovador*” (2010:107). De este modo el cambio, lo nuevo, lo verdaderamente creativo en lo estético y narrativo comienza a desarrollarse hacia la década del sesenta.

Vazquez dirá que “*el conflicto de esa década puede traducirse del siguiente modo: por un lado, la pretensión de que la historieta tuviera la tutela del arte, y, por el otro la defensa de los valores de la cultura de masas*” (2010:108). Conflicto que estaría presente siempre en Oesterheld, quien no renegaba de la masificación de la historieta, pero tampoco la ligaba a un bien de consumo alejado del arte. De este modo serían los mismos autores quienes buscarían posicionar a la historia en la cultura argentina.

Para la primera mitad de la década del ‘60 nace la inmortal *Mafalda* (imagen número 20), una tira cómica dibujada por Quino que lograría un éxito inigualable por todo el mundo. Comenzando sus publicaciones en la revista *Primera Plana* para luego pasar al diario *El Mundo*, *Mafalda* se convirtió en un ícono del cómic intelectual argentino, incluso, más tarde se comenzaron a publicar sus tiras por separado en cómics books. *Mafalda* comienza un punto de inflexión en la conformación psicológica de los personajes con un humor inteligente y adulto pero que germina de una pequeña niña de clase media que aborda distintas problemáticas sociales como el hambre, la guerra de Vietnam o la injusticia social.



Imagen 20 – “Mafalda” representante del cómic intelectual en Argentina.

Mafalda estará acompañada durante toda la tira de sus padres, hermano y amigos de igual edad. Sus padres componen la típica familia de clase media argentina, con dos hijos, él empleado administrativo y ella ama de casa. Luego de varias tiras aparecerá su hermano Guille, que representará la ternura y la inocencia en la tira. Los amigos del barrio de Mafalda se componen de Felipe, quien se caracteriza por ser soñador, tímido, perezoso y despistado a quien le encanta el Llanero Solitario; Manolito tosco y ambicioso, hijo de un gallego almacenero, representa las ideas capitalistas y conservadoras dentro de la historia y constituye una caricatura del inmigrante argentino; Susanita una niña chismosa cuyo único sueño es ser madre y ama de casa pudiendo

pertenecer en algún momento a la clase alta; Miguelito, que es el más soñador e iluso y acostumbra a hacer preguntas complejas sobre la realidad, y por último se encuentra Libertad quien se une al grupo en el tramo final de la tira. De pequeña estatura, representa como su nombre lo indica la libertad dentro del mundo capitalista siempre en contra del sistema establecido contrastando con los más conservadores y anhelando la revolución social: fue sin duda un fuerte guiño político dentro de la historia.

Sin embargo, si hablamos de lo ideológico dentro de la historieta el caso de Héctor Oesterheld es irrepetible. Vinculado siempre a un guionista de historietas que hubiese querido ser escritor, Oesterheld fue uno de los primeros que instaló la problemática de la autoría en la historieta, gobernada hasta el momento por las normas industriales de producción, en donde las historietas le pertenecían a la empresa editorial, y no a quienes la creaban. Desde su lugar reivindicaría el lugar del guionista como primer creador de una historieta, y plantearía que el género debía ir más allá del mero entretenimiento para poder plasmar ideas y pensamientos críticos.

Norberto Buscaglia, en su texto *Comienza una historia* (2001:58) plantea que fueron dos las creaciones con más fuerza que surgieron de la pluma de Oesterheld, por un lado *Mort Cinder* que vio la luz en 1962 con los dibujos excepcionales de Breccia, marcando este producto un cambio en el discurso, la ilustración, y el tratamiento del tiempo dentro de la historia. Sin embargo, el trabajo no tuvo éxito y fue ignorado.

Pero en la misma época nace otro trabajo que le fue encargado a Oesterheld por la revista *Gente*. Manteniendo la dupla Oesterheld-Breccia se publicaría *El Eternauta* (imagen número 21), una obra que ya había visto la luz en la revista *Hora Cero*, pero con dibujos de Francisco Solano López, quien realizaría la segunda parte en 1976. *El Eternauta*, símbolo de una juventud revolucionaria, basaba su argumento en que los poderosos países del Norte habían entregado el Sur a invasores extraterrestres, con el único término de no ser ellos el objetivo de la civilización “superior”. Esta historieta no sólo revolucionó el mundo de la historieta por su marcado tinte político antiimperialista, sino que el dibujo tampoco respetaba los patrones convencionales, por lo que sucedería lo que Buscaglia relata como:

“muchas personas enviaran cartas quejándose de la historieta y de un dibujo que consideraban absurdo. Esto llevó al director de la revista, el periodista Carlos Fontanarrosa, no sólo a levantar la historieta, sino a lo que es más grave, publicar una nota pidiéndole disculpas al público por el error que habían cometido al publicar «El eternauta». No pasaría mucho tiempo para que las

ediciones italianas de «Mort Cinder» y «El eternauta» pusieran en evidencia la tremenda equivocación del público lector y de la editorial»(2001:59)



Imagen 21 – *El Eternauta* de la dupla Oesterheld-Breccia

Sin embargo, en la década del sesenta comenzó un declive de la historieta nacional por la entrada de títulos extranjeros y la falta de políticas tanto públicas como privadas para fortalecer el género en el país, llevando a los historietistas a buscar un trabajo remunerado en el exterior. Durante este período la única editorial que sobrevivió fue Columba teniendo para esto que bajar la calidad en su producción³⁴.

Durante esta etapa de declive se destacó la importancia de la producción local frente a la industria internacional y la necesidad de que la historieta nacional demostrara la idiosincrasia nacional. En este contexto, dirá Vazquez, *“el emprendimiento de Oesterheld vendrá a funcionar como un faro de avanzada que produce una reactivación en la producción local”* (2010: 08). La editorial Frontera se comprometió a no retener los originales y estableció una política sobre la propiedad de los dibujos, a diferencia de otras que no abonaban los derechos de reedición. De este modo, la idea de esta forma de producción sedujo a grandes historietista como Francisco Solano López, Carlos Roume, Alberto Breccia, Hugo Pratt, Arturo del Castillo, entre otros.

Durante la década del '60 y '70 surgió dentro del ámbito intelectual, pero extra-académico, una preocupación por las narrativas dibujadas en el contexto de un incremento de los estudios en comunicación. Laura Vazquez plantea que en este marco

³⁴ Confrontar VAZQUEZ, L. 2010: *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós. Pág. 22

“pueden advertirse tres tendencias generales enmarcadas en la primera semiología, el periodismo cultural y la crítica ideológica” (2010:02).

La primera línea, dirá Vazquez entonces, es la representada por la revista *Lenguajes* y sus artículos escritos por Oscar Steimberg entre 1969 y 1977, que desarrollaban las condiciones de producción, circulación y recepción de los mensajes de masas. La crítica se encuadraba en examinar producciones ficcionales de masas para entender los modos de significación social.

En la segunda mirada encontramos los trabajos de Jorge Rivera y Eduardo Romano editados en colecciones del CEAL y en la revista *Crisis*. En la misma perspectiva podríamos incluir los ensayos de Alberto Brócoli, Guillermo Saccomanno y Carlos Trillo. Estos trabajos estaban ligados al vínculo de lo popular con lo masivo, la conciencia nacional y la conciencia de clase. Será en el programa de la cátedra de Literatura Argentina “Proyectos políticos culturales” dictado en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA, que las consideradas “literaturas marginales” se incluyeron, gracias a estos dos intelectuales, como objetos idóneos para estudiar en una currícula universitaria. Según Laura Vazquez *“estos enfoques recortan el lenguaje de historietas sobre un fondo de intereses comunes: el periodismo, el tango, los guiones de cine, el relato policial, el humor gráfico, el folletín, la canción popular, la gauchesca, las biografías de figuras populares y los libretos radiales”*(2010:04). Vázquez se referirá, dentro de la misma línea, a los ensayos de Juan Sasturain publicados en diferentes diarios como *La Opinión* y *Clarín*, y revistas como *Feriado Nacional* y *Super Humor*, entre otras.

Dentro de esta corriente, a fines del '60 y durante la década del '70, con la Bienal Internacional de la Historieta del Instituto Di Tella (1968) y las continuas bienales dedicadas a la historieta que se realizaron en la ciudad de Córdoba (1972, 1974, 1976, 1979) se fundó un espacio para los autores y los críticos de esta narrativa.

Así es como, del 15 de octubre al 15 de noviembre de 1968 se realizó en el Instituto Di Tella, la *“Primera Bienal Mundial de la Historieta”*, retomando los objetivos de la exposición *“Bande dessinée et figuration narrative”*, realizada en el Musée des Arts Décoratifs del Palacio del Louvre, en el año 1967. Laura Vázquez, asegura que los objetivos eran *“transgredir los límites entre la vida y el arte, el antiintelectualismo, el antiinstitucionalismo, el deseo de ampliar el público, de redefinir el concepto de obra, el intento de ligar a la política con el arte y de inscribir las prácticas en las luchas por la transformación de la sociedad”* (2010:83).

A su vez, durante noviembre de 1968, nació además la obra *“Tucumán Arde”*, que consistió en valerse de las estrategias de los medios de comunicación y el arte para denunciar la realidad social que se vivía en Tucumán. Este proceso se dio por fuera de la institucionalidad del Di Tella, estando estos nuevos artistas organizados en una institución externa al campo artístico, la CGT de los Argentinos. De este modo, como bien Vazquez lo explica, *“si Tucumán Arde es la expresión capital del encuentro entre vanguardia plástica y política, el evento de la Bienal realizado de manera paralela, puede entenderse como la expresión más acabada del encuentro entre arte y cultura de masas. Una y otra manifestación no harían más que evidenciar el resquebrajamiento que la “institución arte” sufría a finales de la década”*. (2010:84)

Por último, la tercera corriente de pensamiento sobre la historieta durante la década del '60, fue la ligada a una concepción marxista que la caracterizaba como exponente de transnacionalización cultural. Así es como *“el libro Para leer al Pato Donald, escrito por Ariel Dorfman y Armand Mattelart (1972) condensa esta línea de pensamiento. Concebido como un manual de descolonización, el trabajo busca desmitificar la ideología imperialista que el “mundo disneylandia” encubre”* (VAZQUEZ. 2010:05).

De este modo, pronto la historieta argentina no podría desligarse ya de lo ideológico, en especial a partir de 1976 con el comienzo de la última dictadura militar, en donde el arte y la narración fue un bastión de la resistencia. Lucas Rafael Berone en su ponencia *“Campo literario y campo de la historieta en Argentina. Notas para un análisis en fase”* (2010:07) distingue dos sectores en la historieta a partir de la década del setenta: *“el campo de la producción de historietas en Argentina pareció diferenciarse entre dos sectores: una suerte de historieta “de izquierda” o progresista (renovadora), representada por las revistas de editorial Récord y por las series que allí se publicaban, y una historieta “de derecha” o reaccionaria (conservadora), vigente en las series que encontraban su lugar en las páginas de editorial Columba.”*

Así es como, la década del '70 tendría por un lado la editorial Columba que ubicaba a la historieta como un género literario menor, con meras funciones de entretenimiento y dedicada a la adaptación de textos literarios. Y, por otro lado a Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno, Juan Sasturain, Hector Oesterheld, entre otros, quienes buscaban atribuirle a la historieta un grado de compromiso político e intelectual para acompañar la revolución social, atravesados por lo nacional y popular vinculado al peronismo como movimiento de masas.

De este modo la escritura de Oesterheld se hizo militante, llegando a realizar una biografía del Che, escrita en 1968 para la editorial Jorge Álvarez, y produciendo varios textos políticamente comprometidos para las revistas *El descamisado* y *Evita montonera*. Sin embargo Oesterheld no sólo militó desde arte, optó por la militancia política como cuadro de la organización Montoneros, junto a otros escritores que también habían resuelto transitar a la acción revolucionaria directa como Rodolfo Walsh o Paco Urondo³⁵.

Durante la década del '70 se comenzó a gestar una concepción “adulta” de la historieta, el desarrollo y el surgimiento de un nuevo público especializado, la relación del cómic con otros géneros como el cine, las artes plásticas o la fotografía.

Laura Vazquez observará varios fenómenos que ayudaron a la historieta a insertarse en esta etapa de renovación. En primer lugar la creación de la Editorial Record con su revista de historietas de aventuras, *Skorpio* (1974) que genera una zona de exploración gráfica y la creación de un público selecto y especializado. Records surge en contraposición a la hegemonía de Columba en el área, y como respuesta a la historieta que se estaba haciendo desde ella, una historieta ligada al divertimento, al entretenimiento, pero que no exploraba en la narrativa, surge entonces la dicotomía entre leer más de Columba, o leer mejor con Records. “La “nueva línea” se propone como “recuperadora de los viejos lectores y de lectores marcados por la evolución estilística y temática de la historieta” (VAZQUEZ. 2010:212)

De esta forma las publicaciones de Records articulaban nuevas historietas con los proyectos de la edad de oro de la historieta argentina. De este modo, la editorial buscaba por un lado llegar a una gran masa del público y por el otro crear un público selecto, especializado y exigente. Laura Vazquez dirá al respecto “Al mismo tiempo esta tensión entre modernización y revisionismo, o entre novedad y tradición, da cuenta de una estrategia para captar distintas franjas de lectores trazando un arco entre los lectores tradicionales y un nuevo público emergente.” (2010:213)

Para lograr su estrategia de posicionar al lector como un lector especializado y entrenado, que sabe de historietas, Records ofrecía posters y afiches en sus suplementos,

³⁵ Confrontar BERONE, L. 2010. “Campo literario y campo de la historieta en Argentina. Notas para un análisis en fase”. Ponencia en: *Primer Congreso Internacional de Historietas*. Buenos Aires. Biblioteca Nacional. Pág. 16.

encuadernación al mejor estilo de los libros y estrecha relación con sus lectores en las cartas, tratándose de prácticas que buscaban legitimar la producción.³⁶

En segundo lugar, dirá Vazquez (2010:208), en 1974 *Clarín* modifica su pauta de contratación, suplantando las tiras de Estados Unidos por las realizadas por autores argentinos, lo que aumenta notablemente la cantidad y calidad de la producción nacional.

En tercer lugar, plantea Vazquez (2010:210), surgieron una serie de revistas humorísticas que incorporaron nuevos profesionales de la historieta, y si bien ninguno de estos proyectos subsistió a la segunda mitad de los setentas por la dictadura militar, plantaron la semilla para que a finales de la década nacieran proyectos de humor gráfico, como *SuperHumor* y *Humor Registrado*.

En cuarto lugar y último lugar, uno de los fenómenos que renovó la cara de la historieta nacional fue la repercusión que tuvo en el mercado mundial la producción de algunos autores argentinos, permitiendo un aumento cuantitativo de creaciones y un crecimiento en el nivel gráfico y narrativo. Esto conllevó a que los historietistas tuvieran el reconocimiento de autores y “*varios dibujantes organizan una institución gremial. La nueva situación de mercado a que los profesionales intervinieran con sus demandas para promover políticas de regularización del sector. Específicamente, la Asociación de Dibujantes Argentina (ADA).*” (VAZQUEZ.2010:210)

En este crecimiento y reconocimiento de autores fue que se consagró Breccia, un artista ejemplar de la transposición de la literatura que en la década del setenta realizó varias creaciones. Entre ellas, una de las más reconocida fue “El corazón Delator” de Poe (imagen número 22), en donde Breccia ilustró poco, pero, no obstante, compuso mucho, con escasas viñetas, sin muchas variantes y con la utilización de la oscuridad consiguió demostrar el tema central de la obsesión a través de la repetición. Otra producción representativa del autor durante esta década fue su versión de *Mitos de Cthulhu* de Lovecraft en donde cada mito era resultado gráficamente de una manera distintas: con collage, grafito, tinta, entre otras técnicas. Siguiendo la misma línea de ligar historieta y literatura, en 1993 Breccia, en sus últimos años de vida realiza, su última obra: “*Informe sobre ciegos*”, una transposición de un fragmento de la obra de Ernesto Sábato, “*Sobre héroes y tumbas*”, que se publicó por primera vez en 1993, por

³⁶ Confrontar VAZQUEZ, L. 2010: *Op. Cit.*, pág. 215

la que recibiera póstumamente el Premio a la Mejor Obra Extranjera del Salón del Cómic de Barcelona de 1994³⁷.

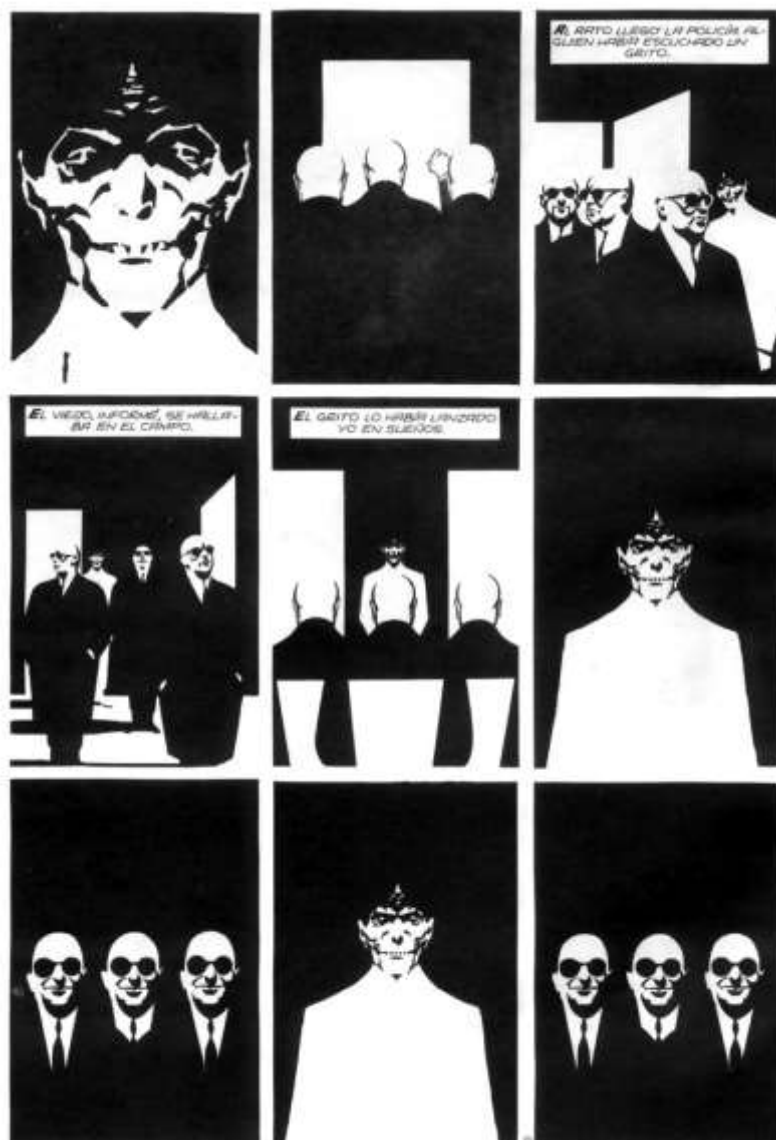


Imagen 22 – “El Corazón Delator” de Poe, transpuesto a historieta por Breccia

A finales de la década del '70 nace otro proyecto que uniría literatura con historieta, se trataría de *El Péndulo* de Ediciones la Urraca que vió la luz entre septiembre y diciembre de 1979. En estas revistas se publicaron una serie de transposiciones que realizó Alberto Breccia de obras de Lovecraft, Poe, entre otros, con zonas gráficas y narrativas inexploradas hasta el momento en la Argentina.

³⁷ Confrontar con CANAL ENCUESTRO. 2013. Continuará... (Historietas Argentinas). La Argentina en Pedazos. Temporada número 5. Capítulo número 1. Tomado de la página web http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/programas/ver?rec_id=117571

Con el regreso de la democracia hubo una explosión en el arte, no sólo en el ambiente del cómic sino en diferentes géneros de la comunicación masiva como el teatro independiente, la música con el rock nacional o el cine. En este contexto hace su nacimiento la revista de historietas nacionales, *Fierro*, en donde vería la luz el corpus de análisis del presente trabajo, *La Argentina en pedazos*, transposiciones de grandes obras literarias argentinas a historietas. Bajo la dirección de Juan Sasturain, su publicación se extendió desde 1984 hasta 1992 abarcando 100 números. Luego de esta producción, se produjeron otras transposiciones dentro de la historieta, como la serie *Alucinaciones Latinoamericanas*, con guiones de Pablo de Santis y dibujos de Peiro, también proyecto de *Fierro*, en donde se realiza un recorrido de literatura latinoamericana³⁸.

En la década del '80 algunas producciones buscaron la vanguardia de la historieta en la experimentación con sus componentes visuales o gráficos, otros se afirmaron en la importancia de los elementos narrativos del lenguaje de la historieta. Según Carlos Scolari:

“se fueron delineando así dos tendencias (conflictivas y muchas veces sobrepuestas) dentro de la historieta argentina de los años '80: por una parte la propuesta que podemos denominar el nuevo cómic argentino, una realidad estética desvinculada de las reglas del mercado y dispuesta a explorar las fronteras gráficas y narrativas de un lenguaje. [Por otra parte] las historietas de autor, reeditadas en Europa con mucho éxito y que se caracterizan por una gráfica clara y una línea narrativa cercana a la ciencia ficción, la fantasía o el hard boiled” (SCOLARI, 1999:269-271).

En 1980, Ediciones de La Urraca lanza *SuperHumor*, cuyo objetivo era producir material de calidad para un lector de historieta exigente. Una publicidad destaca en su primer número: *“los editores argentinos de historietas piensan que sus lectores son idiotas (...), en cambio, para los que hacemos SuperHumor, la historieta es una expresión que puede ser tan prestigiosa como el cine, la literatura o la plástica”*.³⁹

Durante los años de la década del '90, con el abaratamiento del dólar, el mercado de la historieta argentina se vio masivamente inundado de cómics internacionales más económicos, generando que poco a poco el mercado nacional decayera. Así es como, durante estos años dejaron de publicarse las revistas *Fierro* y *Skorpio*. Al llegar el año 2000 cerraría también Editorial Columba.

³⁸ Confrontar PEREZ DEL SOLAR, P. 2011. “Art. Cit.”, pág. 63

³⁹ Confrontar VAZQUEZ, L. 2010. *Op. Cit.*, pág. 278

En conclusión, si bien la historieta nacional comenzó como dependiente del cómic, fue generando, a través de la historia, rasgos característicos constituyéndose como un tipo original tanto en su segmento gráfico como en la conformación de argumentos, mientras tomaba bajo su mando el deber de la resistencia ideológica. En la actualidad, la industria nacional está reducida a escasas publicaciones, casi todas en las tiras de los diarios o en revistas especializadas como *Fierro*, quien volvió a ver la luz a partir del 2006.

3.2 La ruptura de *Fierro* y *La Argentina en Pedazos*

Luego de la última dictadura militar en Argentina, la experiencia de la muerte y la desaparición funcionaron como quiebre en los modos de narrar y mostrar el mundo. A partir de la década de 1980 comenzó un proceso en donde el arte buscó, y creó, nuevas estrategias para dar cuenta de los años del golpe de Estado, y la historieta no fue ajena a esta transformación.

De este modo, comenzaron a producirse historietas que destacaban la utilización del lenguaje, rompían con la linealidad y creaban nuevas experiencias gráficas a través de extraordinarios dibujantes como Alberto Breccia.

De esta manera, como toda corriente artística, este nuevo giro en la producción de historietas no fue ajeno al contexto sociopolítico en que estaba inserto, estas experiencias nacen a partir de fenómenos como el mayo francés de 1968 o la democracia en nuestro país.

De este modo, si bien en Argentina, como se dijo anteriormente, el cómic ya había insertado el tratamiento de la política, lo había hecho a partir del humor gráfico, originado en revistas dedicadas expresamente a la caricatura política. La historieta por su parte, comienza a fundarse como “seria” en re-publicaciones de material extranjero y en la producción local de ciertos géneros como la novela de aventuras o la narrativa histórica. Si bien fueron las historietas de Oesterheld las que realizaron una politización e ideologización del género, no fueron consagradas hasta después de su muerte y el regreso a la democracia.

Durante los años de la última dictadura militar en Argentina, la referencia a situaciones políticas podía hacerse muy superficialmente y sin representar la represión

del momento. Pero no solamente embistió lo ideológico, el golpe de Estado atacó la posibilidad de construir una identidad nacional.

En 1980, antes del retorno a la democracia, como se dijo anteriormente se publicó el primer número de *Superhumor*, presentada como una revista de historietas, que buscaba construir una historieta nacional. En este suplemento hacía aparición una historieta con un alto contenido ideológico, *Bosquivia*. Con guión de Trillo y Saccomanno, y dibujos de Tabaré y Fortín, esta historieta transcurría en un país inventado cuyos habitantes, animales de la selva, reproducían las relaciones de dominación típicas de la dictadura.

Sin embargo, la verdadera ruptura y el destape se produjeron con la llegada de *Fierro*, en septiembre de 1984. Y este destape se observó desde la tapa del primer número, con la inclusión de dos pechos femeninos dibujados por Chichoni (imagen número 23), que anunciaban de manera excepcional que la represión de la dictadura, en todos los sentidos, había culminado.



Imagen 23 – Primer número de revista *Fierro*, septiembre de 1984.

Fierro tuvo bajo su ala varios objetivos, ya fueran sociales/ideológicos como artísticos de vanguardia. Uno de ellos fue la construcción de una identidad propia y a la vez común. En los editoriales se hacía referencia al público al que se apuntaba, un público preexistente que no encontraba historietas que leer hasta el momento, lo que Federico Reggiani en su texto *Historietas en transición: Representaciones del terrorismo de Estado durante la apertura democrática* denomina “una comunidad general de lectores y no a un campo específico de lectores de historietas” (2005:10). Sin embargo, esta comunidad tendría un eje, debía ser una comunidad nacional, y para esto *Fierro* utilizó valores compartidos, apelando a un imaginario común, y “la construcción de una tradición, de una memoria colectiva compartida por esa comunidad e interrumpida por los años del Proceso”. (REGGIANI. 2005:10)

Además, *Fierro* se adjudicó la tarea de revivir como “seria” a la historieta en la sociedad. En sus editoriales se multiplicaban las referencias a una edad de oro de la historieta argentina, entre los años ‘40 y ‘60, caracterizada por el perfil nacional de la producción y el carácter masivo de las revistas, “su apelación a un mercado nacional de lectores y no a un subgrupo limitado, y su consiguiente capacidad de producir efectos sociales de reconocimiento de personajes y situaciones”. (REGGIANI. 2005:10)

En ésta variada búsqueda, del carácter nacional, de un público lector y de una mirada seria de la historieta, se resaltó la figura de Héctor Oesterheld. Según Reggiani, Oesterheld se transforma en un punto constante en los primeros números de *Fierro*, proponiendo a “las revistas de Oesterheld y su historieta *El Eternauta* como modelo de la historieta nacional: *Hora Cero* aparece nombrada en el editorial del primer número, que hace repetidas referencias a quien se presenta como “maestro,” incluyendo la publicación de algunos textos inéditos, el uso de sus personajes (*Ernie Pike* en *La batalla de Malvinas*, *los Manos* como imagen del concurso para historietistas organizado en el primer número), la publicación de notas sobre su obra, la publicación de algunas de sus historietas: *Joe Zonda* en el número 7 y un tomo antológico especial como festejo por el primer año de la revista. Oesterheld es entonces a un tiempo la tradición, la democracia y el testimonio del horror: la patria.” (2005:13)

De este modo, para *Fierro* la dictadura militar fue la causante de una ruptura con lo nacional-popular, pero también con la modernización cultural mediante la censura. Según Federico Reggiani (2005:14) *Fierro* abriría el campo de la historieta a la modernización con la publicación de historietas extranjeras, la publicación de

argentinos exiliados o imposibilitados políticamente de publicar su material y la publicación de los nuevos artistas. Para esto último, la revista organizó un concurso dentro del espacio “*Óxido*” para historietas de autores jóvenes que constituía una zona experimental, y de la que surgió una nueva generación de autores como El Marinero Turco, Esteban Podetti, Max Cachimba y De Santis.

En el primer número de *Fierro* se incluían varias referencias explícitas a la dictadura militar. Historietas como *La triple B* o *La batalla de las Malvinas* vieron la luz. Con guión de Carlos Albiac y dibujos de Felix Saborido, *La Triple B*, relataba cómo un grupo de tareas de la dictadura irrumpe en una casa a buscar información. En medio de violaciones y asesinatos, llega el hijo de la familia, quien es rescatado por Bolita, un muchacho que había ingresado al hogar a robar. Bolita lleva al niño rescatado con un sacerdote que organiza ollas populares para los pobres de su barrio y que se encuentra enfrentado con la cúpula de la Iglesia. Más adelante, el niño será entregado a su tío, que está por suicidarse justo el día de la final del mundial de fútbol de 1978, por las políticas económicas que lo han empobrecido. Como en muchos cómics de superhéroes, la única justicia posible será por fuera del Estado, y, de este modo, a los asesinos, encontrados por Bolita, se les vaciará encima un camión de desagote de residuos cloacales, que los ahogará hasta matarlos⁴⁰.

La *Batalla de Malvinas*, con guión de Ricardo Barreiro y dibujos de Alberto Macagno, Marcelo Pérez y Carlos Pedrazzini, dio cuenta de las dos visiones que coexistieron de dicho enfrentamiento bélico en nuestro país, por un lado la pública con la cobertura de los medios y la propaganda de la dictadura, y por otro el silencio y olvido de las atrocidades vividas por los combatientes por la corrupción de los altos mandos militares. En esta historieta se alterna el relato de la historia “*a través del registro documental de los hechos políticos y las batallas, con las historias de los combatientes y de un narrador testigo, el periodista Ernie Pike creado por Héctor Germán Oesterheld y que aparece aquí a modo de homenaje*”. (REGGIANI. 2005:16)

Otra historieta, surgida en *Fierro* ligada a la dictadura militar fue *Perramus*, con dibujos de Alberto Breccia y guión de Juan Sasturain, que relataba la historia de un hombre que entregaba a sus compañeros de militancia y optaba por el olvido por no soportar la culpa, aunque luego tendría una oportunidad para reivindicarse con un acto de valentía. En *Perramus* el tema de la identidad era expresado de manera constante y

⁴⁰ Confrontar REGGIANI, F. 2005. “Historietas en transición: representaciones del terrorismo de Estado durante la apertura democrática”. En <http://www.camouflagencomics.com>. Pág. 15

excepcional: los caricaturescos mariscales, calaveras con gorras de policía, no tenían variedad y recibían todos el mismo tratamiento gráfico, además de manejar un automóvil sin identificaciones pero que tenía el formato de los Falcons verdes que utilizaban los grupos de tareas (imagen número 24). Asimismo, el barco en que el protagonista y su compañero Canelones eran reclutados, era utilizado para arrojar cadáveres al mar, metodología utilizada por la dictadura para la desaparición de cuerpos, y llevaba el nombre, o mejor dicho el “no nombre” de “N.N”, forma en que designaban a los muertos y tumbas sin identificación⁴¹.



Imagen 24 – Mariscales y su automóvil de Perramus

Otra característica de *Fierro* sería la formación de nuevos vínculos entre la historieta y géneros considerados “mayores” como la literatura, el cine o la pintura. De este modo, desde su primer número, la revista publicaría el corpus de análisis de este trabajo, una serie de transposiciones a historieta de un conjunto de textos de la literatura argentina, que se llamó *La Argentina en pedazos*, posteriormente editada como libro por Ediciones de la Urraca. En cada transposición trabajaba un guionista y un dibujante, y contenían una fabulosa introducción de Ricardo Piglia.

El título de esta serie determinaba, en algún sentido, los objetivos de *Fierro* y el lineamiento de estas transposiciones. Por una parte, *La Argentina en Pedazos* mostraba las distintas miradas, subjetivas, de los distintos guionistas y dibujantes encargados en darle vida en historieta a estos textos literarios. Pero por otro lado, aludía a los pedazos que quedaban del país luego de la dictadura militar y la guerra de Malvinas.

⁴¹ Confrontar REGGIANI, F. 2005. “Art. Cit.” Pág. 17

Con una extraordinaria diversidad de autores involucrados, *La Argentina en pedazos* se convirtió en una relectura de la historia oficial, construida a través de relatos populares que permitían repasar las relaciones de poder y violencia que se sucedieron en el país desde el siglo XIX. De este modo la violencia, tomada como tema principal, fue utilizada para reflexionar sobre la identidad nacional desde narraciones de diferente índole como la canción popular, la novela, la cuentística o la ficción periodística.

Cada texto de *La Argentina en pedazos*, fue encargado a un grupo conformado por un guionista y un dibujante, cuyo propósito era generar un nuevo texto reconstruyendo el espíritu del autor y el clima del discurso original, utilizando nuevos medios y recursos. Es decir, que en estas nuevas producciones se debían de representar tres miradas: la del autor original, la del guionista y la del dibujante, tarea difícil que el grupo de *Fierro* logró excepcionalmente.

Los textos elegidos para transponer fueron, “El Matadero” de Esteban Echeverría, *Los dueños de la tierra* de David Viñas, los tangos “Mustafá” de Armando Discépolo y “La Gayola” de Tugols y Tagini, “Las puertas de cielo” de Cortázar, “Un fenómeno inexplicable” de Lugones, “La gallina degollada” de Horacio Quiroga, “Cabecita negra” de Rozenmacher, “Historia del guerrero y la cautiva” de Borges y un capítulo de las novelas *Boquitas pintadas* y *Los lanzallamas*, de Manuel Puig y Roberto Arlt respectivamente. Mientras que “Cavar un foso” de Bioy Casares y *Operación Masacre* de Rodolfo Walsh aparecieron en la revista, pero no en la recopilación impresa posteriormente. Respecto a esta elección, Laura Vazquez, en la obra ya citada, explica que “la decisión de adaptar esas obras y no otras está marcada por los intereses del presente democrático. Se trata de una re-lectura del pasado (el trabajo de la memoria como reinscripción y retorno) y la necesidad de erigir el futuro nacional: juntar “los pedazos” de un país fragmentado.”(2005:). De este modo, *La Argentina en pedazos* se construye sobre dicotomías históricas, civilización/barbarie, peronistas/antiperonistas, nacionales/extranjeros, etcétera.

Los textos que comprendían esta serie eran muy disímiles entre sí en cuanto al tono, el tema y el tratamiento. Pero como bien buscaba *Fierro*, la idea principal era equiparar lo popular con lo considerado “cultural” hasta el momento, es por esto que se mezclaron autores como Borges con Discépolo.

En conclusión, luego de la violencia ocurrida en la última dictadura militar en Argentina, la muerte y el terror funcionaron a modo de guía para que la revista *Fierro*

reconstruyera la historieta nacional, no sólo desde sus modos de narrar, sino en su relación con otros géneros artísticos populares y con la historia argentina.

En el próximo apartado se analizarán algunas características de las transposiciones contenidas en *La Argentina en pedazos*, como el uso de las temporalidades, los puntos de vistas, nuevos recursos gráficos, planos, entre otros.

3.3 El matadero

La primera adaptación de *La Argentina en pedazos* fue coherentemente el texto considerado como el primer cuento argentino “El matadero” de Esteban Echeverría. La dicotomía sin grises entre federales y unitarios, que planteaba en el texto original Echeverría fue transpuesta de manera excepcional por Juan Sasturian y Enrique Breccia.

El tratamiento gráfico de esta obra fue magnífico, de la mano de Breccia las diferencias políticas entre unitarios y federales, quedaron plasmadas también en la ilustración, representando a unos y a otros con diferentes trazos, e incluso utilizando diferentes caligrafías para los globos de diálogo.

Así es como, se puede observar que la decisión de los autores de esta transposición fue que lo racial estuviera bien definido. Para esto, Breccia construyó a los unitarios y federales con voces, vestuarios y razas distintas. Para transponer a los federales como Echeverría los denominó “*todo lo horriblemente feo, inmundo y deforme de una pequeña clase proletaria peculiar del Río de la Plata*” (2003:08), los autores de la trasposición de *Fierro*, decidieron realizar primerísimos primer planos de los cuerpos enmarcados con sangre y mugre, como las uñas largas y sucias de Matasiete (imagen número 25) y un dibujo manchado, dinámico, con trazos gruesos y mucho contraste. Por otro lado, enfrentado observamos el dibujo limpio, claro y estático del unitario antes de ser tomado preso por los federales, representado como un figurín con trazos finos sin relleno, con una caligrafía distintiva que tiene un fuerte valor narrativo (imagen número 25), representando al personaje tal como lo describía el autor original del cuento “*un joven como de 25 años de gallarda y bien apuesta persona*”. (ECHEVERRÍA. 2003:12)



Imagen 25 – Los federales de *El Matadero* en la interpretación de Breccia

Esta caligrafía que es utilizada para representar la voz del unitario, es la misma que se utiliza en la dedicatoria (*a Don Eugenio Marquez*) demostrando así la posición política del autor en este relato, el narrador se alinea políticamente junto a la víctima, otro recurso utilizado formidablemente por Breccia. La caligrafía a la cual nos referimos, cursiva, resulta desmesuradamente adornada en comparación con la utilizada en la voz de los federales, lo que demuestra una vez más la noción de Echeverría, el unitario hablaba diferente, como extranjero frente a los hombres salvajes del matadero. Como dirá Piglia en la introducción a esta historieta:

“en el cuento de Echeverría todo está centrado en el cuerpo y el lenguaje...Por un lado el lenguaje “alto”, engolado, casi ilegible: en la zona del unitario el castellano parece una lengua extranjera y estamos siempre tentados de traducirla. Y por el otro lado una lengua “baja”, popular, llena de matices y de flexiones orales. La escisión de los mundos enfrentados toca también al lenguaje. El registro de la lengua popular, que está manejado por el narrador como una prueba más de la bajeza y la animalidad de los “bárbaros”, es un acontecimiento histórico” (PIGLIA. 1993:09)

Otro aspecto interesante de analizar en esta transposición, es la decisión de los autores de jerarquizar algunos pasajes del texto original sobre otros, logrando de este modo plasmar aún más la dicotomía civilización/barbarie concebida por Echeverría, de modo tal de releer la historia argentina, objetivo planteado por *Fierro* desde sus comienzos. En el relato original, la captura y muerte del unitario ocupa menos páginas que en la versión historietada, la cual le asigna a este hecho más de la mitad del relato,

ocupando cuatro páginas, mientras que a la descripción del matadero y sus actividades, que en el texto original tiene preponderancia, sólo se le conceden tres. Esta decisión de Sasturian y Breccia no es inocente, el asesinato del unitario tiene como fin plasmar la mirada que Echeverría poseía de los federales: bárbaros, salvajes y asesinos.



Imagen 26 – Los unitarios de Echeverría interpretados por Breccia

Sin embargo, en esta trasposición los actos rigurosamente violentos intentan ser difuminados de manera que ocurren en los espacios que separan las viñetas, se muestran los actos anteriores y posteriores, la causa y consecuencia, y sólo se observa el hecho cuando vemos el resultado. Un ejemplo de esto son las viñetas número 15, 16 y 17. Vemos primeramente la mano de Matasiete sostener el cuchillo, luego la cabeza del toro y por último la sangre del toro chorreando de su costado; no se observa el momento en que el cuchillo se hunde en la cabeza del animal, como lo describe el texto original *“Matasiete se tiró al punto del caballo, cortole el garrón de una cuchillada y gambeteando en torno de él con su enorme daga en mano, se la hundió al cabo hasta el puño en la garganta mostrándola en seguida humeante y roja a los espectadores”* (ECHEVERRÍA. 2003:20).

En cuanto a la temporalidad, los autores de la versión historietada decidieron utilizar los típicos textos de apoyo al principio y al final de la historieta para referir a lo sucedido antes y después de los hechos ocurridos ese día en el matadero. En el caso del comienzo realizaron un resumen de la primer parte relatada por Echeverría, mientras que en el recuadro final se utiliza un fragmento original del texto *“Verificaron la orden; echaron llave a la puerta y en un momento...”* (ECHEVERRÍA. 2003:30). Para esto

utilizan además un paisaje de cierre, a la manera de tomas panorámicas del cine, en donde se observa el matadero y la actividad que hay o ha quedado en él (imagen número 27)



Imagen 27 – Viñeta única y final de *El Matadero* de Juan Sasturian y Enrique Breccia.

Respecto a la focalización o punto de vista, el texto transpuesto deja observar un narrador testigo al comienzo y al final de la historia, que narra algunas nociones históricas y describe algunas características del matadero en el momento en que transcurre el relato. En el resto del texto vemos a los personajes dialogando, aunque de manera muy escasa ya que el uso de los globos es menor que al de las imágenes para

significar y relatar. Las viñetas han sido dibujadas como si el narrador mostrara al lector lo que sucede visto con sus propios ojos, cada imagen es como una fotografía del momento exacto en que se desarrolla la acción, incluso brindándonos detalles con los primerísimos primeros planos.

En síntesis, lo que buscaron en esta transposición Sasturian y Breccia fue principalmente demostrar esta dicotomía entre civilización y barbarie, esencia del texto original de Echeverría, expresando las relaciones de poder del siglo XIX en nuestro país, explicando de manera excepcional el círculo que genera la violencia, echando mano para esto de un conjunto de recursos tanto gráficos como narrativos.

3.4 Las puertas del cielo

Con la transposición de *“Las puertas del Cielo”* de Cortazar, realizada por Carlos Nine y Norberto Buscaglia, *Fierro* buscó reinterpretar las relaciones violentas de poder entre cabecitas negras y oligarquía. Es por esto que Piglia en su introducción a la historieta afirma que el cuento *“es una actitud realmente de antiperonista blanco, frente a la invasión de los cabecitas negras...Si por un lado el relato expresa a su manera la reacción frente a la presencia de las masas en la sociedad, por otro lado su trama y su resolución fantásticas se tejen sobre el extraño encanto que produce el contacto con esa otra realidad”* (PIGLIA. 1993:42)

Para esto, los autores de la versión historietada dejaron de lado el ejercicio de la prostitución que Celina abandona por un mejor pasar con Mauro, siendo que en el cuento cumple un papel importante, minimizando de este modo la sumisión femenina para puntualizar sobre las diferencias de clase, como la principal violencia en el relato.

Para demostrar esta oposición de clases, los autores de la transposición decidieron no exteriorizarla tanto en el lenguaje escrito como sí en las imágenes. En el cuento de Cortázar los *“cabecitas negras”* son presentados como *“monstruos”*: *“Además está el olor, no se concibe a los monstruos sin ese olor a talco mojado contra la piel, a fruta pasada, uno sospecha los lavajes presurosos, el trapo húmedo por la cara y los sobacos, después lo importante, lociones, rimmel, el polvo en la cara de todas ellas, una costra blancuzca y detrás las placas pardas trasluciendo”*, (CORTAZAR. 2007:131) y estos monstruos debían ser ilustrados como tal. Es por esto que Carlos Nine decide materializar este contraste de clases realizando a los monstruos

con trazos gruesos y mucho relleno con contraste, para esto el propio dibujante explicó que *“la forma estética que yo encontré para trabajar eso que fue a lápiz y después sacar fotocopias, me pareció interesante porque era el resultado final tan brutal como el texto que estaba ilustrando. El lápiz negro fotocopiado y quemado da un resultado como de grabado roto, destruido. Quedó una historieta medio impresionante, medio monstruosa, pero el texto era monstruoso, y yo elegí un lenguaje que parecía que podía ser apropiado”* (CANAL ENCUENTRO. 2013). En oposición a estos monstruos, el narrador, Marcelo, perteneciente a otro mundo social y racial no es parte de esa estilización grotesca, el trazo que se utiliza para él es más fino, contiene menos contraste y es más limpio.

Con esto queda fuera del relato la oposición constante de Mauro con Celina presente en el cuento original en donde ella era una mujer de la noche a la que *“se le veía en las caderas y en la boca, estaba armada para el tango, nacida de arriba abajo para la farra”*, y él *“prefería el patio, las horas de charla con vecinos y el mate”*, (CORTAZAR. 2007:128) diferencia que el narrador, el Doctor Marcelo, puntualiza en la milonga de “El Santa Fe Palace”: *“Mirando de reojo a Mauro yo estudiaba la diferencia entre su cara de rasgos italianos, la cara del porteño orillero sin mezcla negra ni provinciana, y me acordé de repente de Celina más próxima a los monstruos, mucho más cerca de ellos que Mauro y yo”*. (CORTAZAR. 2007:131). De esta forma, Mauro en la versión historietada es parte de los monstruos, con sus trazos gruesos llenos de relleno y contraste, una imagen sucia, a la que incluso se le dibuja sudor, como el rostro de los otros cabecitas negras (imagen número 28).



Imagen 28 - Estilización de los monstruos de *Las puertas del cielo* realizada por Carlos Nine.

Un aspecto significativo en esta transposición es el tema del narrador y el punto de vista. Los autores de la versión historietada tuvieron la difícil tarea de relatar con un narrador en primera persona, si bien utilizaron textos de apoyos en algunas viñetas, la decisión narrativa fue otra, poner al Marcelo narrador observando el mundo de Celina y Mauro mediante un microscopio e ilustrarlo con el rostro de Cortázar.

Esta forma de utilización del narrador tiene importancia, además, en cuanto a lo temporal, ya que el Marcelo que se relaciona con Celina y Mauro tiene el rostro de Cortázar joven, mientras que el narrador que rememora la historia tiene el rostro de Cortázar adulto y es situado al otro lado del microscopio. Este recurso sirve como línea temporal en el relato, ya que en el original el narrador va y viene entre el recuerdo y la experiencia vivida en el presente (imagen número 29).

En cuanto a lo temporal es necesario señalar también que en el guión Norberto Buscaglia optó por alterar el relato original. En el cuento de Cortázar, la historia comienza con el actual Marcelo contando la muerte de Celina, y mientras se desarrolla, la trama va alternando entre el pasado más lejano y el más actual, es decir entre las vivencias con Celina y Mauro, y lo pasado luego de la muerte de ésta. En la historieta transpuesta, se eligió comenzar con apenas una viñeta del presente del narrador, para luego ir desarrollando la historia como fue sucediendo en el tiempo, alternando esporádicamente con imágenes del presente, imágenes que servirán como corte entre diferentes tiempos pasados pero separados entre sí por algunos años o días, actuando a modo de hiato entre las diferentes épocas.

Así es como los autores de esta transposición no sólo demostraron las relaciones de violencia entre cabecitas negras y oligarquía, sino que lograron realizar un tratamiento del punto de vista y la temporalidad de manera excepcional, incluyendo en la ilustración al narrador.

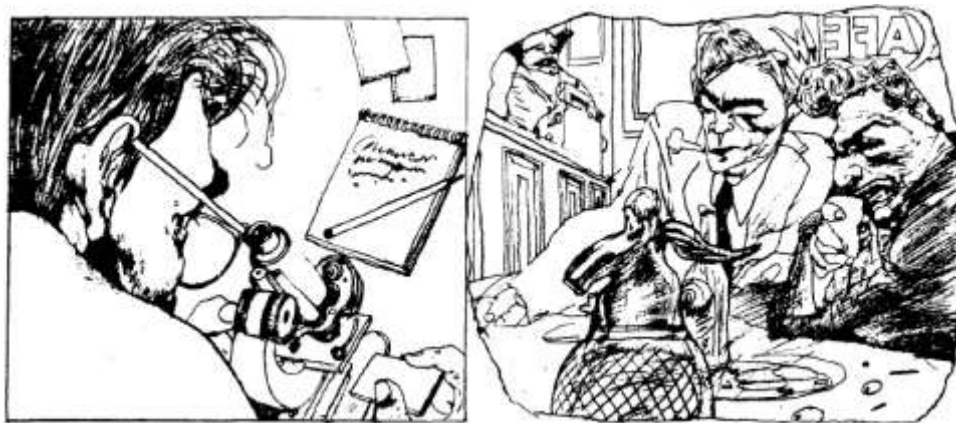


Imagen 29 - Cortázar adulto y joven en sucesivas viñetas.

3.5 La gallina degollada

El cuento la *La Gallina Degollada*, de Horacio Quiroga ya había sido transpuesto en la década del '70 por Breccia y Trillo, pero al haber sido realizado de una manera tan notable, la dirección de *Fierro* decidió en el año 1985 pedir permiso a los autores, para incluirlo en la serie de *La Argentina en pedazos*. De este modo, la versión historietada fue publicada en el número 8 de la revista *Fierro*, siendo una las transposiciones con más críticas positivas por los intelectuales del medio.

En esta transposición la violencia se ejerce sobre el otro, excluido y diferente, frente a lo considerado perfecto por la sociedad, conectados mediante los lazos de lo familiar. Según el mismo Piglia, en su introducción a la historieta, *La Gallina Degollada, de Horacio Quiroga, es un cuento de horror, acerca de la herencia como fatalidad. Toda la sangre que circula en el cuento y que lo cierra con una marea roja remite a los lazos sanguíneos que vinculan a los parientes y los ata en un destino trágico*” (PIGLIA.1993:64). En la trasposición se minimiza, hasta hacerla casi invisible, la pelea del matrimonio sobre la responsabilidad en la herencia sanguínea por el problema de los niños, y se aumenta la idea del abandono y la indiferencia hacia los hijos generando como consecuencia violencia, estimulada por la sangre que se enlaza con el placer que produce el rojo en los hermanos varones, que comparten ese destino de exclusión.

Como en *Las Puertas del Cielo* o *El Matadero*, el monstruo es siempre el otro, en este caso visualizado como mitad humano, mitad bestia. Sin embargo, en el relato original los cuatro hijos idiotas son “monstruos”, “engendros”, o “aterradora y podrida descendencia”. Pero en la transposición los cuatro hijos se muestran diferentes, excluidos, pero pasivos y poco amenazantes, lo que genera que el asesinato a su hermana en el final del relato actúe como sorpresa para el lector.

Es por esto que tanto Trillo en el guión como Breccia en la ilustración, tuvieron la difícil tarea de relatar acciones monstruosas cometidas desde la inocencia y la ignorancia de cuatro niños a los que Quiroga llama “idiotas”. La solución técnica a la que arribó Breccia fue la introducción del color en algunas viñetas y la repetición en algunas otras.

La repetición se visualiza en el grupo de los hermanos siempre sentados en el banco, y se utiliza para reforzar la construcción del mundo de estos niños en donde todos los días son idénticos e incluso el placer de contemplar el sol rojo es

monotemático; y para componerlos como una pequeña masa que piensa y actúa de igual forma sin variaciones, con iteración en sus rasgos y sistematización en sus comportamientos corporales y discursivos. En fin, como los describiría Quiroga “*autómatas por definición*”. De este modo, el grupo aparece repetido hasta veintidós veces, aunque con variaciones de tamaño para diferenciar sus edades incluyendo aparte la aparición de cada niño por separado (imagen número 30).

Lo único que romperá esta monotonía será la experiencia de ver el degollamiento de la gallina atado al deleite de la admiración del rojo en la sangre. De este modo, para marcar esta ruptura, se introduce el color rojo en la obra, instaurando una posibilidad no prevista en las convenciones del lenguaje del cómic en blanco y negro, utilizado de este modo el color como elemento simbólico.

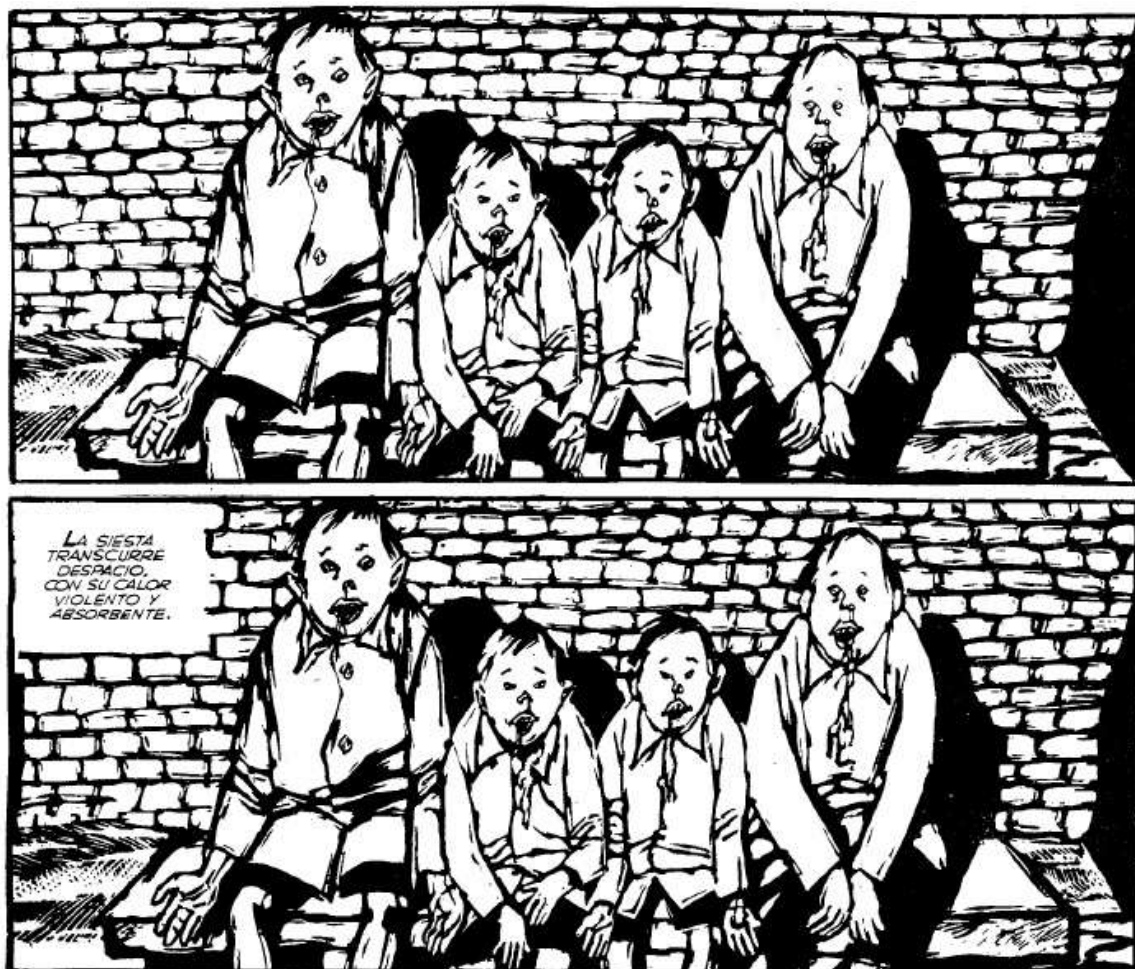


Imagen 30 – Utilización de la repetición en *La gallina degollada*.

La introducción del color rojo no aparece demarcada por ningún borde o línea, sino como una mancha. No aparece rellenando las formas realizadas en blanco y negro,

sino que las cubre, es decir que las líneas del dibujo se observan por debajo del color (imagen número 31). Lucas Berone en su texto *La literatura en pedazos: El problema de la adaptación*, relaciona el color rojo utilizado por Breccia con la violencia y lo monstruoso de la relación familiar vivida: “En los lugares donde aparece, el color realiza violentamente la irrupción de lo irracional. Su disposición en la hoja está marcada por el exceso y por la extrañeza...Es como si Breccia hubiera arrojado el color sobre el dibujo terminado, operando de este modo una fuerza disruptora sobre la representación y su código, revelando en el origen de lo monstruoso la irrupción violenta de lo irracional y de lo absolutamente imprevisto.” (BERONE. 2008)



Imagen 31 – Intromisión del color rojo en *La gallina degollada*, versionada por Breccia y Trillo.

Otro punto importante a tratar es la decisión de los autores de privilegiar algunos fragmentos del texto original sobre otros de manera radical. Si bien, tratándose de una transposición, la versión historietada no deja de referirse al texto de Quiroga, en este caso existe una especie de autonomía. Por un lado, no hay prácticamente texto de

Quiroga: el argumento del cuento original no se observa en la historieta de forma escrita ya que la idea está en las imágenes. Por otro, en la versión historietada el nacimiento de los niños y las peleas de sus padres en torno a la herencia de hijos enfermos se elimina, y esto se presenta sólo en tres viñetas al principio. Lo que queda por contar entonces es la historia del crimen relacionada al abandono y la indiferencia hacia los niños.

En cuanto a punto de vista se reduce la voz del narrador, mostrándose sólo en cinco ocasiones y de manera concisa dentro de las viñetas, pero encuadrados, o en algún vértice a modo de texto de apoyo. Se crean además cambios en la tipografía para diferenciar la voz de cada personaje e imprimirle drama a determinadas escenas. De este modo, cuando los personajes estarían elevando el tono de voz, la caligrafía utilizada es de tamaño mayor, más gruesa y en negrita.

Así es como, de este modo, Trillo y Breccia lograron una atrapante transposición en donde la repetición y la intromisión del color fueron la base para desarrollar el eje de la violencia, pero visto desde su germen, desde el origen de ésta: el abandono y la exclusión.

3.6 Historia del guerrero y de la cautiva

La transposición de este cuento de Borges también parte de un texto en donde la escisión sociocultural en apariencia irreductible es el eje central: y, nuevamente, como en “El Matadero”, la problemática dicotomía entre civilización y/o barbarie se expresa de manera excepcional, esta vez de la mano de Buscaglia y Flores. En este sentido Ricardo Piglia en su introducción a esta transposición dirá que *“la relación entre civilización y barbarie está en el centro del relato y las transformaciones de los términos y la inversión de los opuestos es un ejemplo de cómo Borges teje su ficción trabajando a la vez el contraste y la identidad entre esos dos mundos a la vez familiares y antagónicos”* (1993:104). Esta relación que se teje entre ambas caras de una misma comunidad no queda exenta de la obra total de Borges, en donde constantemente trata de demostrar ese *“linaje doble”* (PIGLIA. 1993:102) que nos conforma como sociedad argentina, y a la vez lo conforma a él como herencia de su núcleo familiar.

Así es como Buscaglia y Flores tuvieron la difícil tarea de transponer un texto en donde civilización y barbarie son antagónicas pero a la vez complementarias. El texto original no busca alejar de manera determinante los dos mundos, sino acercarlos, como

bien expresará Borges en la primera parte del relato: “*No fue un traidor (los traidores no suelen inspirar epitafios piadosos); fue un iluminado, un converso*” (2011:114). Es por esto que la herramienta elegida por los autores de la versión historietada, no fue la estilización grotesca de lo considerado salvaje o bárbaro como en las transposiciones anteriores, sino que recrearon las escenas con los datos brindados en el texto original y con algunas pautas históricas como rasgos étnicos de los araucanos o pampas.

Sin embargo, en las viñetas 35, 36 y 37 (imagen número 32), los autores decidieron poner énfasis en este encuentro de dos culturas diferentes que se acoplaban. Para esto resolvieron tomar como punto de partida el pasaje en donde la india rubia le cuenta a la abuela de Borges la historia de cómo llegó a la toltería y allí se convirtió en esposa y luego madre. Sin globos de diálogo, en la secuencia de estas tres viñetas se puede observar primero una reducción del tamaño de las mismas, siendo la primera la más grande para ir achicándose al llegar a la tercera, dejando así en primer y casi único plano el rostro de un araucano y desplazando el de la india rubia. Con recursos propios de la historieta se deja en claro que el “bárbaro” lo ha tomado todo, que ha conseguido dominar la cultura inglesa de su cautiva dejándola en segundo plano.

Pero a la vez, en segundo lugar, se observa una pérdida de contraste en cuanto al uso de la tinta. A medida que las viñetas avanzan, los araucanos y la cautiva se acercan en sus tonalidades para finalizar siendo los tres un mismo color de sombreado: en este caso parecería que la que ha logrado vencer es la india rubia. Metáfora pictórica, en realidad la pérdida del contraste en la tinta demuestra la pérdida de las diferencias entre ambas culturas opuestas pero a la vez complementarias.



Imagen 32 – Dos culturas antagónicas pero a la vez complementarias se enlazan en la versión historietada de *Historia del Guerrero y la Cautiva*

A su vez, durante todo el texto, Borges trabaja otra complementariedad que utiliza para mostrar este doble linaje, la de la historia del guerrero Droctulft que abandona a los suyos y pelea por Ravena, la ciudad con la que debía enfrentarse, y la de la Cautiva, una inglesa que es tomada prisionera en un malón y al cabo de varios años olvida sus costumbres para sumergirse en la de los araucanos. Para esto Buscaglia y Flores no sólo mantuvieron la línea de los “conversos” como base del texto original, sino que intentaron buscar de manera gráfica un hilo conductor, de este modo las viñetas número 16 y 30 poseen similitudes gráficas en cuanto a la formación de la escena. En ambas se observan varios cuerpos en lucha, como si el caos hubiera llegado a la historia, y un rostro sufriendo en el margen inferior izquierdo. Además en una y otra en el margen derecho llega un guerrero montado a caballo. Por otra parte, en las dos son cuatro los principales protagonistas: la víctima que sufre a la izquierda, el guerrero del borde derecho y una víctima que da batalla contra Droctulft o el capitanejo de los toldos, respectivamente. La escena se repite en ambas historias de vida, como diría Borges en el texto original *“Acaso las historias que he referido son una sola historia. El anverso y el reverso de esta moneda son, para Dios, iguales.”* (2011:117).

Sin embargo, como se dijo anteriormente, este linaje doble, estas historias antagónicas y complementarias se observan a lo largo de la obra de Jorge Luis Borges. Como dirá Ricardo Piglia en la introducción a la versión historietada:

“Borges se postula como el heredero de un linaje doble. La literatura de Borges se construye en el movimiento de reconocerse en una doble tradición. Por un lado los antepasados militares, los guerreros, los héroes ligados al coraje y a la muerte. Por otro lado los antepasados culturales, el censo heterogéneo de nombres que organizan el linaje literario y el culto a los libros. Para Borges esa doble genealogía que divide su obra se ordena sobre la base de una relación imaginaria con su núcleo familiar” (1993:102)

Es por esto que el texto madre es relatado en muchos pasajes en primera persona, e incluso el autor nombra a sus propios abuelos como protagonistas de una de las historias. Este sería otro punto en los que Buscaglia y Flores tuvieron que poner mayor atención. Para esto los autores de la transposición utilizaron un recurso poco usado en las historietas, pero que ya percibimos en la versión historietada de *Las puertas del cielo*, esto es la inclusión de un retrato del escritor y su determinación en rol de narrador. De este modo el narrador se hace visible y aparece a la mitad del relato, a

modo de nexo de las dos historias narradas, y, en la última viñeta, para concluir él mismo con la reflexión final.

Pero lo interesante en esta aparición del narrador, es que no se le asigna el rostro de los años que tendría Borges cuando escribió el relato, sino el del anciano ciego, lo que garantiza que el personaje sea reconocido por el lector.

De este modo, al tener el texto madre un narrador en primera persona en algunos pasajes y en tercera persona en otros, no consta de diálogos, por lo que la versión historietada se constituye con escasos globos de diálogo, varios textos de apoyo y en su mayoría escenas muy bien retratadas y constituidas a fin de detallar lo sucedido. Así es como, cuando en el relato original la cautiva cuenta su historia del rapto por el malón y su posterior casamiento con un capitanejo, al que le dio dos hijos, en la versión historieta todo ese fragmento se reduce a un texto de apoyo que explica; “*dijo que era de Yorkshire, que había perdido a sus padres en un malón y...*” (1993:110), dejando la frase abierta para ser completada luego con las imágenes que acabaran el resto de la historia sin utilizar ni una palabra escrita. (Imagen número 33)



Imagen 33 – Fragmento de transposición de *Historia del Guerrero y la Cautiva*.

Lo mismo sucede en la secuencia en que la india rubia bebe la sangre caliente de la oveja recién degollada, pero, a la inversa, primero se muestran las imágenes del acto sin palabras y luego la conclusión obtenida por el autor, en un texto de apoyo, transpuesto literalmente del cuento original: *“no sé si lo hizo porque ya no podía obrar de otro modo o como un desafío y un signo”* (1993:112). De este modo no es necesario relatar en palabras el acto que cometió la cautiva, queda totalmente explicitado en las imágenes y la conclusión funciona a modo de reflexión final de la secuencia.

En conclusión, en esta transposición de “Historia del guerrero y la cautiva” se pone en evidencia la relación de poder cultural, ya que si bien se basa en la dicotomía de civilización y barbarie, la mirada se da desde otra perspectiva, desde el poder cultural y la violencia que se puede ejercer a partir de él.

Capítulo IV. Conclusión.

“...el último individuo que queda en la sociedad de masas parece ser el artista.”

Hannah Arendt.

El objetivo de esta tesina fue analizar la complejidad del proceso de transposición de la literatura al cómic, a partir no sólo de un trabajo bibliográfico, sino también del análisis de *La Argentina en pedazos* una reelaboración visual de textos del canon literario argentino.

De este modo, hemos podido observar a lo largo de este trabajo que la historieta se encuentra ligada a los grandes medios de comunicación, no solamente desde su iniciación y evolución en los grandes periódicos masivos, con el perfeccionamiento de las técnicas de impresión y con los cambios de las formas gráficas, sino por su tipo de narrativa, imaginarios sociales e ideología que produce. Esto, tal como hemos visto, no hace a la historieta un género menor por sobre otras producciones artísticas, sino que la instala en otro lugar, y desempeñando otras funciones dentro de la sociedad moderna, generando democracia cultural basándose en la composición de sus textos y en la audiencia que la consume.

Así es como hemos visto que en los comienzos del cómic la adaptación de cuentos y novelas a la historieta se utilizaba para invitar a conocer la literatura, pero pronto resultó monótona y aburrida. Sin embargo rápidamente se fue descubriendo que la transposición de la literatura al cómic, no era una mera reproducción del texto transpuesto, sino que concebía un cambio de lenguaje produciéndose de esta manera nuevos conceptos, ideas y significados.

La historieta argentina no fue ajena a este proceso y contó con una larga tradición en el campo de la transposición, tarea realizada en un principio por dos representantes del género como lo fueron José Luis Salinas y Alberto Breccia, que realizaron transposiciones de *El libro de las tierras vírgenes* de Kipling y “El corazón delator” de Edgar Allan Poe, entre otras. Más adelante, a partir de la década del '60 y con el auge del cómic intelectual, este vínculo entre historieta y literatura permitió dar cuenta de que los universos de un género y de otro eran espacios contiguos, y que la historieta estaba más cerca de la literatura de lo que se pensaba hasta el momento. Así es como surgen transposiciones magníficas y un trabajo en el campo que llevará a poder realizar con la vuelta de la democracia, en la década del '80, nuestro corpus de análisis *La Argentina en pedazos*.

De este modo, la conclusión a la que se ha aproximado con este trabajo luego de haber desarrollado diferentes aspectos ligados a la transposición como el manejo del tiempo y del espacio o la fidelidad al texto de origen, es que dicho proceso no puede ser visto como sinónimo de traducción, ya que envuelve variados elementos como cambios

de códigos, formatos, reinterpretación del autor, creación de nuevos significados y lecturas. Intentó dejarse de lado la idea de comparar las palabras del texto original con las imágenes del cómic transpuesto, ya que la transposición plantea una nueva y específica forma de producción de sentido.

Dentro de esta nueva concepción de la historieta y del proceso de transposición, se analizaron, a modo de ejemplo y modelo, cuatro grandes cuentos argentinos transpuestos a historieta por la revista *Fierro*, observando las diferentes formas de narrar y relatar que cada versión historietada brinda, así como la forma de manejar el tiempo, el espacio, las palabras, los silencios y las tramas, los recursos utilizados para tal fin, y los diferentes significados y lecturas que los autores, guionistas e ilustradores, le fueron asignado a cada una.

Así es como, de este modo, se buscó finalizar con la idea simplista que se le asignan a la transposición, vista como una reproducción o simple adaptación, para darle lugar a sus producciones dentro de la creación artística como nuevas y verdaderas obras de arte, grandes narrativas mediáticas generadoras de democracia cultural.

BIBLIOGRAFÍA.

ACEVEDO, M. 2011. *La Argentina en pedazos. Narración gráfica y construcción identitaria en el retorno de la democracia*. Buenos Aires.

ARLT, R. 2005. *Los lanzallamas*. Buenos Aires: Centro Editor de Cultura.

AUMONT, J y MARIE, M. 1993. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

BACHELARD, G., 2006. *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México: Fondo de cultura económica.

BAJTIN, M. 2003. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento, El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.

BARBIERI, D. 1993. *Los lenguajes del cómic*. Buenos Aires: Paidós.

BARTHES, R. 1982. *La antigua retórica en Investigaciones Retóricas I*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

BARTHES, R. 1972. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. En análisis estructural del relato. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

BENJAMIN, W. 1973. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Taurus.

BERMÚDEZ, N. 2008. *Aproximaciones al fenómeno de la transposición semiótica: lenguajes, dispositivos y géneros*. Estudios Semióticos. Número 4. San Pablo: Peter Dietrich.

BERONE, L. 2010. *Campo literario y campo de la historieta en Argentina. Notas para un análisis en fase*. Ponencia en: Primer Congreso Internacional de Historietas. Buenos Aires. Biblioteca Nacional.

BERONE, L. 2008. *La literatura en pedazos: el problema de la adaptación*. Publicado en TEBEOSFERA 2° época 1. Córdoba: Tomado de la página web http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_literatura_en_pedazos.html

BORGES, J. 2011. *Historia del guerrero y de la cautiva*. En: El Aleph. Buenos Aires: DeBolsillo.

BUSCAGLIA, N. 2001 “*Comienza una historia*”. En: Revista Latinoamericana de estudios sobre la historieta. Vol 1. N°. 1. Págs. 55-64. La Habana: Editorial Pablo de la Torriente.

CANAL ENCUESTRO. 2013. *Continuará... (Historietas Argentinas). La Argentina en Pedazos*. Temporada número 1 y 5. Capítulo número 11, 1 y 7. Tomado de la página web http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/programas/ver?rec_id=117571

CORTAZAR, J. 2007. *Las puertas del cielo*. En: Bestiario. Madrid: Santillana.

DE SANTIS, P. 2002. *Literatura dibujada*. En revista TODAVÍA N° 3. Buenos Aires: Fundación OSDE.

ECHEVERRÍA, E. 2003. *El Matadero*. En: El matadero y La cautiva. Colombia: Panamericana Editorial.

ECO, U. 1965. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.

ECO, U. 1981. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

FRESNAULT-DERUELLE, P., 1972. *Lo verbal en las historietas*. En: Análisis de las imágenes. Buenos Aires: Ediciones Buenos Aires, págs. 182-205.

GAUDREAULT, A. y JOST, F. 1995. *Temporalidad narrativa y cine y El punto de vista*. En: El relato cinematográfico. Barcelona: Piadós.

- GENETTE, G. 1989. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- GUBERN, R. 1972. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- GUBERN, R. 1974. *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.
- GUBERN, R. 1987. *La mirada opulenta: Exploración de la iconósfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- GUBERN, R y GASCA, L. 1994. *El discurso del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- JENKINS, H. 2008. *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.
- MARION, P. 1997. “*La emotividad televisiva*” en Veyrat – Masson, I. y Dayan, D (comps.) *Espacios públicos en imágenes*. Barcelona: Gedisa.
- MASOTTA, O. 1970. *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.
- METZ, C. 1972. *Ensayo sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- OROZCO GÓMEZ, G. 1997. *La Investigación de la comunicación dentro y fuera de América Latina*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata.
- PEREZ DEL SOLAR, P. 2011. *Los rostros de la violencia. Historietas en la Argentina en Pedazos*. Revista Iberoamericana, Vol. LXXVII, Núm. 234, Enero-Marzo 2011. Págs. 59-86
- PIGLIA, R. 1993. *La Argentina en pedazos*. Buenos Aires: La Urraca.
- PUIG, M. 1993. *Boquitas pintadas*. Barcelona: Seix Barral.
- QUIROGA, H. 2001. *La gallina degollada*. En: *Cuentos de amor, de locura y de muerte*. Barcelona: Lumen.

REGGIANI, F. 2005. *Historietas en transición: representaciones del terrorismo de Estado durante la apertura democrática*. En <http://www.camouflagencomics.com>.

REGGIANI, F. 2005. *Fierro: historietas y nacionalismo en la transición democrática argentina*. En <http://www.camouflagencomics.com>.

RINCÓN, O. 2006. *Narrativas mediáticas. O como se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.

SAPERAS, E. 1985. *La sociología de la comunicación de masas en los Estados Unidos*. Primera, segunda y tercera parte. Barcelona: Ariel.

SCOLARI, C. 1999. *Historietas para sobrevivientes. Cómic y cultura de masas en los años 80*. Buenos Aires: Colihue.

STEIMBERG, O. 1991. *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares*. Capital Federal: Atuel.

STEIMBERG, O. 2003. *Las dos direcciones de la enunciación transpositiva: el cambio de rumbo en la mediatización de relatos y géneros*. Publicado en Figuraciones, número 1-2: "Memoria del arte / memoria de los medios". Buenos Aires: Instituto Universitario Nacional del Arte y Ed. Asunto Impreso.

STEIMBERG, O. 2013. *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

TRILLO, C y SACCOMANO, G. 2001. *Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior*. En revista latinoamericana de estudios sobre la historieta, vol 1, n° 4, Págs. 237-256. La Habana: Editorial Pablo de la Torriente.

VAZQUEZ, L. 2010. *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.

VAZQUEZ, L y ROMÉ N. 2002. *La historieta como narración paradójica: el caso de la gallina degollada*. V Congreso Internacional de Semiótica "Semióticas de la vida cotidiana". Institución organizadora: Federación Latinoamericana de Semiótica - Instituto de Lingüística. Buenos Aires.

VERÓN, E., 1985. *El análisis del Contrato de Lectura*. En "Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications". París: IREP.

WILLIAMS, R. 1981. *Historia de la Comunicación*. Barcelona: Bosch.

WOLF, S. 2001. *Cine/Literatura. Ritos de pasaje*. Lanús: Paidós.